001
ITALIA GIUGNO 2013
€ 0,00

UNOFFICIAL, NO PROFIT & FREE

COMMODORE FAN GAZETTE

SÌ, È TORNATO IL C=64!

DOPO IL C=64X A 64 BIT DI COMMODORE USA GIÀ OGGETTO DA COLLEZIONE, L'ESPLOSIONE INTERNAZIONALE DELLA DEMO-SCENE DEL COMMODORE 64 A 8 BIT!

COMMODORE GENERATION RULEZ!

ARRIVA "COMMODORE FAN GAZETTE", FANZINE INDIPENDENTE E GRATUITA DEDICATA AL GRANDE RITORNO

VIDEOGAMES & RETROGAMES

SOULLESS: MEDAGLIA D'ORO PER IL COMMODORE 64!
RGCD C=64 CARTRIDGE DEVELOPMENT COMPETITION 2012: I RISULTATI!
STREET FIGHTER: LA SAGA CAPCOM PICCHIA DURO ANCHE SU C=64 E AMIGA?

Installa **subito** e **gratis** sul tuo PC il sistema operativo **Commodore OS** con **decine di programmi** per la creatività, l'ufficio, l'intrattenimento, lo studio!

Esistono **3 sistemi operativi che si ispirano al workbench** ma si installano su computer più moderni. Ma poi sapevate che **i Commodore Amiga erano già a 32 bit?**

C'è una gran voglia del vecchio **Amiga**, di giocare con i videogiochi e di riprovare gli applicativi dell'epoca. Vedremo insieme come si può fare...

Collezionare Commodore: Il catalogo completo di **tutti i videogiochi** pubblicati **su cartuccia** per **C=64** con indicazioni sulla rarità! (prima parte)

SONO PIÙ DI 20 ANNI CHE
ASPETTI UNA RIVISTA COSÌ:
INDIPENDENTE, IRONICA, EVOLUTA
E IRRIVERENTE COME QUELLE CHE
TRATTAVANO DI VIDEOGIOCHI NEGLI
ANNI D'ORO TRA GLI 8 E 16 BIT.
QUEL TIPO DI RIVISTE IN REALTÀ
PIACEVANO A TUTTI, SPARIRONO
PERCHÉ CAMBIARONO LE REGOLE
DELL'EDITOTRA E ORMAI DA ANNI
SI DICE CHE NON POTRÀ MAI PIÙ
USCIRE NIENTE DI SIMILE.
NOI PERÒ ABBIAMO PENSATO CHE
UN MODO FORSE C'È:
OCCORRE CHE LA RIVISTA NON SIA
PIÙ UNA VERA RIVISTA, MA UN
PROGETTO ESTRANEO A QUALSIVOGLIA
CATEGORIA ISTITUZIONALIZZATA.
È VENUTO FUORI QUESTO...

INDICE

Commodore Fan Gazette online:

- http://www.commodorefangazette.com
- https://www.facebook.com/CommodoreFanGazette
- http://www.youtube.com/user/CommodoreFanGazette

CREDITS:

Commodore Fan Gazette è un progetto creativo no profit della comunità online "Non Solo Amiga" (NSA).
L'idea di realizzare C=FG è nata tra i dibattiti di un gruppo di utenti del forum di www. nonsoloamiga.com.
In seguito abbiamo cercato di organizzarci e di distribuirci il lavoro in base alle singole competenze di ciascuno, suddividendoci quindi in tre redazioni autonome dalle diversissime attitudini e interamente composte da volontari di ogni età, appassionati e competenti.
E questa strana rivista che stai leggendo è opera loro.

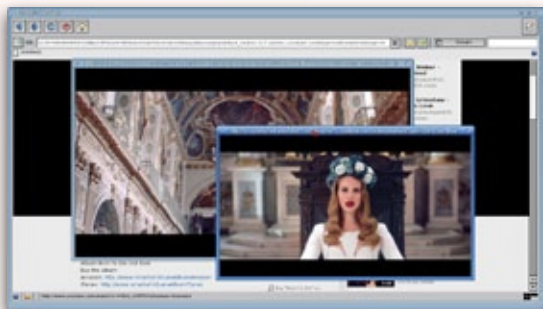
REDAZIONE-I001 >	ArcadeHeart limbaccio lucommodore TheKaneB
REDAZIONE-I002 >	Amig4be AmigaCori paolone Z80Fan TheBigShow (GabrieleNick)
REDAZIONE-I003 >	Allanon Divina Grendizer Rebraist
Direzione artistica >	lucommodore
Illustratore >	limbaccio
Web work>	Z80Fan, TheKaneB
Videoclip & social network >	Amig4be
Hanno contribuito >	cdimauro (assistente alle redazioni) Seiya (recensioni)

CONTATTI:

Per comunicare o collaborare alla realizzazione di C=FG potete contattare direttamente ciascun redattore attraverso il forum di NSA all'indirizzo www.nonsoloamiga.com

N.1 DEDICATO A:

Barry Altman (1949 - 2012), CEO di Commodore USA Ltd.
Abbiamo deciso di dedicare a lui questo primo numero di C=FanGazette. Barry sarà ricordato come colui che ha riportato sul mercato i marchi ufficiali Commodore e Amiga commercializzando il C=64x, il VIC-Slim, il VIC-Pro, l'Amiga Mini e l'Amiga Mio e rendendo disponibile il Commodore OS. Barry Altman è stato un grande fan di C=64 e Amiga, il suo contributo è stato eccezionale e lo ricorderemo sempre come uno di noi.

TAMO
BOLE.
icaros desktop
1943

COMMODORE E

8 bit

- COMMODORE PET
- COMMODORE VIC-20
- COMMODORE MAX
- COMMODORE 64
- COMMODORE 64C
- COMMODORE 64G
- COMMODORE SX-64
- COMMODORE 128
- COMMODORE C16
- COMMODORE +4
- COMMODORE 64 GS

- *EMULATORI SW:*
  - VICE (Linux, Windows, MacOSX)
  - FRODO (Linux, Windows)
  - POWER64 (MacOS 9, MacOSX per CPU PowerPC)
- *EMULATORI HW:*
  - C=64 DTV
- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *GEOS*

NOTA:
PER OVVIE RAGIONI, NELLA PRESENTE LISTA NON VENGONO INSERITI GLI INNUMEREVOLI COMPUTER, COMPONENTI HARDWARE, VARIE ESPANSIONI NON COMMODORE DEDICATI ALL'UTILIZZO DEI SISTEMI OPERATIVI AMIGA OS-LIKE.
IN GENERALE:
- ***AMIGAOS 4.1*** *SI INSTALLA SU HARDWARE "AMIGAONE" CON PROCESSORE POWERPC*
- ***AROS*** *SI INSTALLA SU COMUNI PC CON PROCESSORE X86*
- ***MORPHOS*** *SI INSTALLA SU HARDWARE VINTAGE DI MARCA APPLE CON PROCESSORE POWERPC*

32 bit

- COMMODORE PC-50
- COMMODORE PC-60
- COMMODORE 64: WEB.IT

- COMMODORE AMIGA 1200
- COMMODORE AMIGA 1200
- COMMODORE AMIGA CD32
- COMMODORE AMIGA 3000
- COMMODORE AMIGA 3000UX
- COMMODORE AMIGA 3000T
- COMMODORE AMIGA 4000/030
- COMMODORE AMIGA 4000/040

- AMIGA 4000T (68040)
- AMIGA 4000T (68060)
- C= GAMING MACHINE
- *SISTEMI OPERATIVI PER AMIGA:*
  - *WORKBENCH + KICKSTART*
- *SISTEMI OPERATIVI AMIGA OS-like:*
  - *AMIGAOS ≥ 3.5*
  - *AROS*
  - *MORPHOS*
- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *WINDOWS (versioni per 32 bit)*

I SUOI DERIVATI

16 bit

- COMMODORE PC-1
- COMMODORE PC-5
- COMMODORE PC-10
- COMMODORE PC-20
- COMMODORE COLT
- COMMODORE PC-30
- COMMODORE PC-40

- COMMODORE AMIGA 1000
- COMMODORE AMIGA 500
- COMMODORE AMIGA 2000
- COMMODORE AMIGA 2500
- COMMODORE AMIGA 2500UX
- COMMODORE AMIGA 1500
- COMMODORE AMIGA 600
- COMMODORE AMIGA 500 Plus
- COMMODORE CDTV

- *EMULATORI SW:*
  - WinUAE (Windows)
  - .E-UAE (MacOSX per CPU PowerPC)
  - UAE (Linux)
- *EMULATORI HW:*
  - MINIMIG
- *SISTEMI OPERATIVI AMIGA:*
  - *WORKBENCH + KICKSTART*
  - *AROS 68K*

LEGENDA CROMATICA:

- *PRODUZIONI UFFICIALI COMMODORE*
- *PRODUZIONI NON COMMODORE*
- *EMULAZIONE HARDWARE*
- *EMULAZIONE SOFTWARE (OS)*

NOTA:

IL COMMODORE 64: WEB.IT VENNE COMMERCIALIZZATO DA ESCOM CON WINDOWS 3.1 E MS-DOS V7.
ALCUNI TRA I PRIMI MODELLI DI VIC-SLIM E COMMODORE 64X SONO STATI COMMERCIALIZZATI CON UBUNTU COME SISTEMA OPERATIVO.
IL COMMODORE PHOENIX FU COMMERCIALIZZATO CON MICROSOFT WINDOWS 7, VISTA, O XP, A SCELTA DEL CLIENTE.

- COMMODORE PHOENIX

- COMMODORE 64X
- COMMODORE VIC-SLIM
- COMMODORE VIC-MINI
- COMMODORE AMIGA MINI
- COMMODORE AMIGA MIO

- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *COMMODORE OS VISION (Linux Mint 10)*
  - *COMMODORE OS FUSION (Linux Mint 13)*

64 bit

EDITORIALE

Che poi non è un vero editoriale perché non c'è nessuna edizione...
Però, cari compari miei, poiché qua ci ispiriamo alle riviste dell'epoca d'oro dei computer, l'editoriale lo mettiamo anche noi e cerchiamo pure di farlo per bene... La prima parte di questo primo editoriale è senz'altro le pagina introduttiva, subito dopo la copertina. Si tratta di un messaggio importante per noi, è l'idea da cui è scaturito il progetto C=FanGazette. Anche lo schemone-bibbia della Commodore è molto importante, verrà aggiornato costantemente e riportato su ogni numero di C=FanGazette.
Ci ispiriamo, dicevamo, ai vari ZZap!, K, Commodore User, Gazette, Computer + Video Games, ecc. Lo facciamo perché reputiamo questo il miglior modo di comunicare l'entusiasmo, i concetti e le passioni che ci hanno reso fans di Commodore e che oggi si trovano traslati ed estesi a tutto il mondo dell'elettronica.
C=FanGazette si rivolge all'utenza più estesa, pur non disdegnando eventuali contributi anche di carattere altamente tecnico qualora ne giungessero in redazione. Ogni C=FG verrà composto da materiale molto eterogeneo ma sempre riferito a Commodore. Pubblichiamo quello che riteniamo importante e divertente, senza remore nè pressioni di alcun tipo: contributi di personaggi delle comunità legate a C=, articoli nuovi o riproposti aggiornati, traduzioni in italiano di documenti in lingua straniera, test & prove di programmi e giochi nuovi e vecchi e qualsiasi cosa possa risultare di interesse per chiunque abbia passione per Commodore, i suoi computer, i suoi sistemi operativi e tutto ciò che ne è derivato, ne deriva e che verrà nel futuro di questo grande marchio immortale.
Siamo dalla parte di coloro che guardano più al futuro che al passato, dalla parte di chi investe tempo, risorse, energia e denaro su progetti concreti legati alle "realtà Commodore" del passato, del presente e del futuro, ufficiali e derivate. Vogliamo parlare di una grande scena che nel tempo si è molto sfaccettata ma non si è mai spenta ed ora sta di nuovo tornando a crescere.
Vogliamo tornare a parlare di computer con l'entusiasmo dei tempi d'oro, con l'idea che il computer possa essere principalmente uno strumento creativo, produttivo, didattico e ricreativo.
In questo primo numero l'attenzione si focalizza sul fatto che ancora oggi esiste un'attivissima produzione di software e videogiochi di massima qualità per Commodore 64, che c'è attività riguardo a sistemi operativi di nicchia come AROS (in origine acronimo di Amiga Research Operating System) e che, grazie al recente ritorno reale del marchio Commodore sul mercato, abbiamo potuto finalmente ritrovare (almeno per un po') la nostra amata "C=" anche su Personal Computer di ultima generazione. Con il sistema operativo Commodore OS Vision (C=OS) infatti, anche Linux ed il suo strepitoso e inesauribile parco software Open Source e Indie hanno attirato le attenzioni di tutti i fans di Commodore.
In pratica si ritorna; non più come massa di ieri ma come alternativa di oggi, si torna alla grande guardando al futuro. Per questo ora c'è Commodore=FanGazette, per tutti coloro che appartengono alla "Commodore Generation", per tutti i ragazzi che sentono di poter collegare a "quella filosofia" qualsivoglia valida situazione attuale o futuribile, e per tutti coloro che ancora non avevano ancora capito che "C=" è da sempre e sempre sarà l'unico e il solo simbolo universalmente identificativo dello "Home & Personal Computer".
Buona lettura a tutti.
[lucommodore]

NELLE RECENSIONI
di videogiochi degli ultimi anni (play) e delle ere videoludiche precedenti (replay) che pubblicheremo su C=FanGazette, oltre a scrivere quanti più dati possibili relativi al gioco (compresi dei prezzi di massima per il retro-game usato) e le impressioni personali dei vari redattori, ai migliori giochi di sempre assegneremo le medaglie d'oro (Top Game) e d'argento (Big game). Quando vedete quindi un gioco premiato con queste medaglie significa che dovete procurarvene una copia ad ogni costo!

DISCLAIMER

*Commodore Fan Gazette è un **Progetto Creativo di NSA** (www.nonsoloamiga.com), la comunità creativa online (tutta italiana) dedicata a tecnologia, informatica e robotica secondo filosofie legate alla cybercultura.*
È stato scelto di collocare C=FanGazette al di fuori di qualsiasi circuito commerciale o registrazione istituzionale affinchè la fanzine rimanga sempre libera da qualsiasi tipo di censura o manipolazione.
C=FanGazette si autosostiene solo ed esclusivamente grazie all'entusiasmo ed al lavoro volontario dei suoi redattori, dei suoi lettori e di tutti coloro che sostengono il progetto con donazioni di
- *materiale elettronico e retrocomputer,*
- *testi e dattiloscritti inerenti agli argomenti trattati,*
- *donazioni in denaro.*

Tutto ciò che "arriva" viene totalmente re-investito nel progetto C=FG.
C=FG è infatti rigorosamente no-profit, è un progetto libero e non ufficiale che da tutte le sue redazioni ci auguriamo possa rappresentare un importante passo in avanti verso l'auspicata riunione di tutto ciò che sia rappresentativo della Commodore Generation, intesa come comunità estesa, portabandiera di un concetto di cybercultura e di uso del Personal Computer massimamente creativo, ludico e produttivo.
Siamo convinti che le realtà legate alla Commodore ed alle sue derivazioni di ieri, oggi e domani abbiano un valore enorme. C=FanGazette porta con se questo valore e aiuterà a comprenderlo ed apprezzarlo nella sua sfaccettata ecletticità.

NOTA BENE
Nella realizzazione di C=FG viene utilizzato materiale proveniente da più o meno ovunque. Cerchiamo di inserire quanto più spesso possibile i vari link per le nostre fonti su nonsoloamiga.com, su commodorefangazette.com, su commodorecomputerblog.com e a volte direttamente sulla rivista C=FG.

think right

PIÙ FORTI

8 bit

COMMODORE 64 DI NUOVO SULLA SCENA. E ALTRO CHE RETROGAMING!

A voler identificare con una icona universale "il computer", da esattamente 30 anni l'immagine che scaturisce dalla mente di ciascuno è quella del mitico Commodore 64. Il vecchio biscottone (breadbin per gli anglofoni) grigiomarrone della C= è a tutt'oggi il più popolare Computer della storia.

Molti di coloro che a livello tecnologico provengono dalla Commodore Generation hanno avuto la fortuna di cimentarsi con questo gioiello storico a 8 bit, probabilmente per poi passare al Commodore Amiga e successivamente a Win-PC, Mac o ad OS (Sistemi Operativi) Linux.

Immagine: Commodore 64c con monitor Commodore e disk drive 1541-II STILL READY!

Così, dopo aver contribuito più di ogni altra macchina a creare una scena videoludica e relativa all'informatica di massa e dopo averla dominata per circa 8 anni consecutivi, il Commie (C=64) si ritirò dunque nel limbo del retrocomputing. Alla fine degli anni '90 il boom di Internet contribuì a riportare alla luce l'universo che negli anni si era creato intorno al C=64. Nacquero così, per mano di affezionati dislocati in ogni parte del mondo, un'infinità di siti e database pubblici che raccoglievano informazioni e dati allo scopo di ricomporre e salvaguardare tutta la storia del glorioso computer. Da questo primo step derivarono poi sia un rinnovato interesse collezionistico per il Commie, sia un rinnovato interesse per hardware e software del biscottone a 8 bit. Infine un vero e proprio ritorno in pompa magna, grazie ad una demoscene attivissima che produce e pubblica materiale realizzato da programmatori, grafici e musicisti di spessore; con piccole ma vere Software House che producono e commercializzano con successo giochi inediti grazie ad un'interesse di nuovo costantemente in crescita per il C=64. Certo non si tratta più di un fenomeno di massa ma risulta comunque esteso all'interesse di molte migliaia o anche molti milioni di utenti se si comprendono coloro che utilizzano gli emulatori.

Il C=64 è tornato sulla scena che conta; a C=FG siamo pronti per cantarne le nuove gesta.

CHE MAI!

64 bit

COMMODORE CON LINUX SUI PC DI ULTIMA GENERAZIONE!

Il C=64 per tutti gli over-trenta è principalmente un meraviglioso ricordo, una reminiscenza fusa con l'arredamento delle nostre antiche stanzette, con le lotte tra amici per accaparrarsi il joystick migliore, con le risate gioiose dell'infanzia e quelle spensierate dell'adolescenza. Il C=64 era l'irrefrenabile desiderio di arrivare a casa e lanciarsi ad inserire la cassettina appena acquistata in edicola nel mangianastri beige della grande C=. Dunque come può tale dolce rimembranza tramutarsi oggi in un hobby adulto o in un divertimento tale che possa onorare quell'originaria dimensione perduta nello scorrere inesorabile del tempo? Beh, iniziando a leggere C=FG avete già compiuto il primo fondamentale passo! Introduciamo allora uno dei tanti argomenti che questa rivista ha la missione di sviscerare ed esporre nel modo più chiaro possibile, parliamo cioè di una particolare "bolla", ufficiale e moderna, nella storia del glorioso marchio Commodore. A metà del 2010 è stata fondata Commodore Usa LLC, un'azienda statunitense con l'obiettivo di riportare in auge il marchio Commodore tramite la commercializzazione di di moderni pc sia all-in-one che desktop, da proporre ad un pubblico di nostalgici per nulla disposti a compromessi sulla dotazione tecnologica del computer inteso, oggi come ieri, quale strumento per "fare" e "divertire". Dopo essere caparbiamente riuscita a districarsi nel marasma legale che concerne lo sfruttamento degli originali marchi, la nuova Commodore nel giro di pochi mesi è arrivata agevolmente a sfondare il tetto della nicchia che imprigionava i gloriosi nomi di Commodore ed Amiga. Le news relative all'operato di C=USA sono state divulgate dai principali organi d'informazione tecnologica per una platea complessiva decisamente più ampia di quella costituita dai soli appassionati d'informatica vintage. Certamente in quest'epoca le tecnologie informatiche di massa formano una galassia molto più complessa del primordiale stato in cui versava tale mercato 30 o 20 anni fa, ma a rifletterci bene quanti altri marchi posseggono un blasone del genere? E ancora perché Commodore e Amiga avrebbero dovuto restare solo nei ricordi ed estinguersi definitivamente insieme alle nostre generazioni anziché protrarsi in una nuova scena che possa attirare nuove leve? Un'importante risposta ha provato a darla C=USA caricandosi sulle spalle con coraggio e buona volontà la responsabilità di sottrarre all'oblio l'inscindibile duo Commodore-Amiga, navigando contro la corrente critica di una parte degli stessi appassionati.

Iniziamo subito con il dire che il tentativo di Commodore USA è riuscito incredibilmente a replicare nell'arco di due anni una particolare miniatura della stessa storia originale Commodore, con annesso finale dal sapore amaro. Ebbene il CEO fondatore e principale finanziatore dell'azienda Commodore USA LLC, Barry Altman, si è ammalato di un terribile cancro nel pieno dei lavori per riportare in auge i nostri grandi marchi, finendo per lottare così su due fronti, quello strettamente attinente alla propria sopravvivenza e l'altro per la realizzazione del suo "folle" sogno di mettere in piedi la nuova C=. L'ultima intervista di Altman, concessa a un prestigioso network d'informazione statunitense, risale ad Agosto nel 2012, pochi mesi prima la morte avvenuta i primi di Dicembre e annunciata pubblicamente solo nel Gennaio del 2013.

Le scelte tecnologiche di Commodore furono molto chiare sin dal principio: CPU Intel di ultima generazione, GPU Nvidia, sistema operativo Gnu/Linux a 64bit "Commodore OS" liberamente distribuito e che verrà trattato in questa prima uscita di C=FG. Il cavallo di battaglia per C=USA è stato senz'altro il suo C=64x, uno splendido Barebone replica maniacale dell'originale biscottone, re-ingegnerizzato per integrare al suo interno l'hardware in precedenza descritto. Il lancio del C=64x è stato amplificato nell'Aprile del 2011 praticamente da ogni testata giornalistica del pianeta, grazie anche a una promozione incrociata con l'edizione home video di Tron Legacy della Disney, esattamente come avvenne nel 1982 con il lancio del Commie in accoppiata al film Tron, cioè la prima pellicola basata quasi interamente su tecniche di computer grafica che nell'immaginario collettivo ancora oggi ben dipinge la magica atmosfera dell'era 8 bit.

Ma purtroppo questa cavalcata, dopo un rallentamento dovuto a un più complesso e macchinoso avvio della linea Amiga, pare essersi brutalmente interrotta l'8 Dicembre 2012, quando Mr. Altman all'età di 63 anni è passato a miglior vita sette mesi dopo la morte del grande Jack Tramiel padre fondatore della Commodore Business Machine.

Vi accorgerete presto che nonostante tali infausti eventi la scena Commodore gode di assoluta buona salute, entusiasmo e tantissime produzioni di assoluto rilievo. Perché noi tutti sappiamo bene che C= non morirà mai.

Immagine:
Commodore Amiga mini (2012) con Commodore OS

SU TUTTI

16 bit

SEMPRE PIÙ EMULAZIONE DI AMIGA CLASSIC!

Ci sono cose a cui non si può mai rinunciare. Annoverabili tra queste sono i vecchi videogames dell'Amiga 500 (OCS) quelli con cui una caterva di ex giovincelli hanno passato i loro pomeriggi tra lo smanettare con mouse & joystick e il rimanere sbalorditi per la presentazione animata di questo o quel nuovo gioco Psignosys.
Ecco, una cosa che nei milioni di ex amighisti non è mai cambiata dalla fine dell'era Commodore, è stata la ricerca di avere sempre e comunque un emulatore Amiga (WinUAE, il più popolare di tutti) installato nel proprio PC, per poter continuare a disporre del vecchio software e dei vecchi giochi.
Questo grande affetto è dovuto a ciò che Amiga dei tempi d'oro rappresentava, perché quello era ancora un periodo in cui dalle nuove tecnologie scaturivano idee creative e visioni produttive, sfociando in seminali applicazioni pratiche, ludiche e multimediali.
Nel tempo la larghissima richiesta ha fatto sì che innumerevoli coders abbiano scritto emulatori Amiga per quasi ogni piattaforma esistente, dal PC allo smartphone., affinché a nessun amighista possa mai mancare un giretto a Super Cars II, una sfida a Speedball II o l'intro di Blood Money.
Molto interessante è anche la proposta della Acube-systems di emulazione Hardware di Amiga attraverso la scheda MiniMig (http://acube-systems.biz/index.php?page=hardware&pid=3).
Infine sono disponibili le versioni commerciali (a meno di 2 dollari l'una) dei mitici giochi per Amiga per il BlackBerry PlayBook. Al momento dal BB App Word si può acquistare solo una dozzina di titoli quali Alien Breed, Turrican II, Assassin, Superfrog, eccetera ma secondo alcune voci il progetto di Amiga Inc. prevede di convertire e pubblicare fino 80 titoli nel 2013.
Le redazioni di C=FG cercheranno di restare sempre aggiornate su tutto quanto riguarda l'emulazione dei 16 bit di casa C=.
Perché in Europa parlare di retrogame a 16 bit di prima degli anni '90 significa parlare di Amiga, o meglio dell'epocale e vittoriosa battaglia di Amiga sull'Atari ST.
Ma questa è un'altra storia...

Immagine:
Amiga 500 con mouse, monitor e disk drive originali C=

I FRONTI

32 bit

EVOLVE ANCHE IL MONDO 'AMIGA OS-LIKE' CON AMIGAOS, AROS E MORPHOS!

Lemme lemme, pianpianino e coi tempi propri della terza generazione di irriducibili fan del Workbench del dopo C=, fa significativi passi in avanti anche il mondo dei sistemi operativi 'Amiga OS-like'. In questo ristretto e particolare ambito informatico fatto di sistemi operativi alternativi ci sono 3 grandi attori protagonisti: AmigaOS 4.1, MorphOS e AROS.
Si tratta di sistemi operativi a 32 bit leggerissimi, tutti in qualche maniera derivati o cloni dell'OS del Commodore Amiga originale, composto dalla mitica accoppiata di Workbench + Kickstart.
Scopo di questi sistemi operativi è quello di mantenere il feeling del vecchio OS Amiga ma su hardware più moderno e quindi capace di funzionalità proprie di personal computer meno obsoleti.

AmigaOS 4.1
il sistema operativo AmigaOS più moderno è di proprietà della software house belga Hyperion che ne detiene ufficialmente tutti i diritti. La licenza costa circa 120 euro e prevede l'utilizzo di raro hardware dedicato, basato su processori PowerPC come i computer delle serie "AmigaOne" e sistemi assemblati con schede SAM (www.acube-systems.biz).
Per quanto assolutamente arretrato nell'uso desktop e pressoché nullo nella 3D grafica, l'ultimo AmigaOS viene comunque apprezzato dai suoi utenti per la sua leggerezza, per la personalissima interfaccia grafica e per l'ottima retrocompatibilità con il software Amiga classic.

MorphOS
è lo stiloso "Amiga OS-like" a cura del MorphOS Team. Come AmigaOS ha nella leggerezza, nella rapidità di avvio e nella retrocompatibilità i suoi punti di forza; MorphOS ha inoltre un buon supporto per la grafica 3D. La licenza di MorphOS costa circa 80 euro e si installa su vecchi Apple Machintosh con processore PowerPC G4.

AROS
è l'OS Open Source "Amiga OS-like" installabile gratis su PC con CPU x86. Grazie ad AROS è possibile recuperare un vecchio PC Pentium4 e renderlo una potente macchina Amiga-like. Tra tutti gli OS AmigaNG AROS ha forse il miglior supporto 3D e permette un buon livello di navigazione su internet ma non altrettanto buona è l'esperienza utente in generale.

È importante chiarire che il mondo 'Amiga OS-like', hobbistico e autofinanziato, se paragonato al computing moderno risulta certamente limitato, ma permette esperienze alternative ai soliti Win, Mac e Linux e vanta di migliaia di affezionati utenti sparsi qua e là per tutto il pianeta.
Ne parleremo spesso su C=FG.

Immagine: Icaros Desktop su PC assemblato in desktop case Lenovo

READY...

C=OM FAN

L'abbiamo visto nascere il computer, e poi "crescere" finchè non ce n'era uno in ogni casa. E sappiamo bene che non esiste più l'ingenuità dei tempi d'oro della C= così come non esiste più da tempo un sistema C= diffuso a livello planetario come furono Commodore 64 e Amiga 500. Anzi il personal computer in generale comincia a perdere terreno sul mercato di massa in favore di dispositivi più contenuti e limitati come tablet e similia, che permettono ottimi livelli di riproduzione multimediale e navigazione web su comodi touch-screen portatili.

E' piuttosto facile dunque prevedere una larghissima diffusione di questi device portatili che, tramite le funzionalità online fornite delle multinazionali, permetteranno la miglior fruibilità dei contenuti richiesti dalla massa; mentre il personal computer diventerà sempre meno presente nell'uso quotidiano e sempre più rivolto ad ambiti di utilizzo esclusivamente produttivi e professionali. A completamento del futuribile quadretto si aggiunge il calo della domanda di mercato per i personal computer che ne comporterà presumibilmente un aumento generale dei prezzi al consumo.

Non è e non sarà mai intenzione di C=FanGazette quella di fare da paladini difensori del vecchio desktop PC contro tablet e iPhone vari, a noi piace vedere le cose evolversi e per molti versi i nuovi devices questo portano nel mondo dell'elettronica di consumo: un'evoluzione.

Ciò che sempre tramite C=FG cercheremo di comunicare e condividere è piuttosto quanto noi consideriamo il vero tesoro della Commodore Generation: una cara eredità intellettuale, un concetto creativo, una consapevolezza pratica del PC e, per l'appunto, un particolare entusiasmo per l'evoluzione dell'elettronica.

L'eredità intellettuale derivata dall'era della grande C= ci permette di formulare le più giuste domande e scovarne le risposte più adeguate in ambito informatico. Ci siamo abituati ad essere curiosi di "sapere come è fatto dentro", un metodo di approcciarsi che permette di approfondire la conoscenza dello strumento elettronico con spirito estremamente "nerd", a volte quasi didattico. Non è un caso se molti di quei ragazzini che negli anni '80 che smanettavano con stringhe in Basic e pixels colorati sul Commodore 64 oggi siano diventati abili professionisti programmatori, grafici, CADdisti, tecnici del suono, ecc.

Il concettone alla base di tutto ci spinge a concepire il personal computer uno strumento creativo a 360° e non semplicemente un'attrezzo adibito a 4 scopi precisi o a funzionalità quotidiane come la navigazione internet, la fruizione di files multimediali e la video-chat. Per noi il computer è lo strumento creato per lavorare in vece dell'uomo, per rendergli più semplice, rapida e precisa la risoluzione dei problemi, per fornirgli possibilità produttive e creative reali e utili quando non eccezionali o superiori.

La storia della C=, ricchissima di idee seminali e innovazioni, ed il vivere in prima persona l'evoluzione degli applicativi software professionali, ci ha nel tempo insegnato a ben discernere ciò che effetivamente in ambito

RETURN !

informatico sia utilizzabile per la produttività, per la creatività, per il gioco o per altro. Questa pratica consapevolezza del mezzo ci permette di ottenere sempre il massimo da ogni strumento elettronico, di "allungarne la vita" imparando ad aggiornarlo e ad accomodarlo in caso di guasto, di risparmiare riciclando componentistica elettronica mantenendone l'utilità nel lungo periodo fino ad ottenerne il massimo profitto in ogni senso.

L'entusiasmo costante per l'evoluzione elettronica è infine il pilastro portante e irrinunciabile di tutto ciò che ci sentiamo di rappresentare con C=FanGazette. La passione per l'evoluzione è in generale ciò che ha permesso alla Commodore Generation di sopravvivere al di là della stessa C= ed è per noi un valore assolutamente irrinunciabile.

C=FG si pone come obiettivo quello di divenire un forte mezzo di comunicazione in grado di coivolgere tutti questi concetti. Viene composto non a caso con lo stesso aspetto delle riviste che negli '80 permisero di presentare e proporre informatica e videogame ad un pubblico esteso, eterogeneo ed entusiasta.

C=FG è un'emanazione moderna e collettiva della Generazione Commodore; bentornati a quelli di allora e benvenuti a quelli di oggi. E ora parliamo del nostro ritorno al futuro... **[lucommodore]**

Immagine: SUPER CYCLE per Commodore 64 [EPIX, 1987]

Immagine:
Commodore Gaming Machine
(Escom 1995/96)

Trevor Storey and Georg Rottensteiner Present:

An Epic Arcade-Adventure For The Commodore 64!

Actual C64 screens

"The most ambitious release from Psytronik yet! A superb arcade-adventure featuring sumptuous packaging. An unmissable C64 release!"

GAME FEATURES:

Massive Map To Explore . Stunning Animation
Searchable Objects . Atmospheric Soundtracks
Detailed Background Graphics . Magic Effects
Separate Animated Intro + End Sequences
Spawn Points . Spirit Stone Puzzle
A3 Poster/Map . Companion CD

UNLEASH THE BEAST FROM YOUR C64!

Now Available For C64 On Tape, Disk, Cartidge + Digital Download

www.psytronik.net

www.rgcd.co.uk

64

C=OS NEI PC

Commodore USA non intendeva vendere solo dei Personal Computer con i marchi originali, pensava infatti che l'utente dovesse ricevere anche la possibilità di poter installare un sistema operativo che risvegliasse quella piacevole sensazione di scoperta di un mondo nuovo e intrigante.

Effettivamente nell'informatica mainstream tale effetto può capitate a chi inizia ad appassionarsi al mondo delle distribuzioni GNU/Linux, proprio perché la diffusione del pinguino in ambito desktop è decisamente inferiore a Windows, praticamente neanche paragonabile dato che la famiglia degli OS di Redmond hanno una diffusione di ben oltre l'80%, Apple si assesta con le proprie macchine a un 14%, mentre le distro linux sono relegate al punto di percentuale o poco più.

La distro Commodore è derivata dall'ottima Linux Mint 10 (Julia) a sua volta basta su Ubuntu 10.10 (Maverick Meerkat) per tanto con il C=OS sarete fin dal primo avvio perfettamente operativi e produttivi in piena sicurezza, grazie anche alla selezione del software integrato da Commodore nelle due iso del Vision.

Se siete in posseso di un computer PC con processore a 64 bit non troppo moderno, ma neanche particolarmente vetusto (acquistato anche diversi anni prima del 2011), il C=OS potrebbe essere la soluzione adatta per divertirvi con un environment da forte sapore retrò, senza però rinunciare a nessuna caratteristica attuale e moderna: Potete scaricare le due ISO del C=OS a questo link:

www.commodorecomputerblog.com/p/commodoreos.html

Il primo impatto con qualsiasi sistema operativo è chiaramente la sua interfaccia grafica, ebbene il C=OS dopo l'animazione con tanto di logo nella breve fase di caricamento, mostrerà all'utente un'accurata customizzazione dell'ambiente Gnome 2 con l'ausilio degli effetti grafici Compiz/Emerald.

Il blu dominante e acceso del desktop unito al contorno celeste delle finestre non può che far affiorare il dolce ricordo del Commodore 64 più una sua fusione con l'originale Workbench 1.x Amiga. E per convincersi di ciò basta ad esempio osservare la risultante cromatica ottenuta dalla semplice sovrapposizione dei due ambienti (C=64-basic e Amiga-Wb) e quindi confrontarla con il desktop del Commodore OS:

Chiaramente il BASIC V2 del C=64 non era un sistema operativo, come invece era l'amigaOS ai tempi noto come Workbench+kickstart, ma il basic è chiaramente l'interfaccia che ogni ex possessore del C=64 ha impressa a fuoco nella mente, così come anche gli storici caratteri che ritroveremo identici nel terminale del C=OS:

DI TUTTI!

64 bit

Il C=OS non si farà notare per i soli effetti grafici e scelte cromatiche, ma anche per un nutrito insieme di effetti sonori in stile SID e persino la classica voce umana sintetizzata con cui a volte il sistema comunicherà all'utente le sue azioni... solo uno dei tanti piccoli tocchi di classe di questa distro.

I menù principali del C=OS sono posti come nel workbench in alto a sinistra e sono 3, eccoli:

Nel primo menu, Applicazioni, salta subito all'occhio la lista di emulatori dedicati alle machine Commodore del passato, più Wine per eseguire software windows e dosbox per le vecchie glorie msdos. Nella parte bassa del desktop è presente la dock di sistema che come tutto l'insieme di effetti ed animazioni visibili, è facilmente configurabile a proprio piacimento. Rassicuro subito dicendo che tutto l'ambiente non è pesante e viene animato con disinvoltura dal notebook con cui ora sto scrivendo (ovviamente sotto C=OS) che è un entry level del 2007.

Personalmente ho preferito apportare qualche piccola modifica sia video che audio per rendere il sistema utilizzabile serenamente senza nessun affaticamento alla vista anche dopo ore di utilizzo, evitando anche l'eventuale fastidio che un'eccessiva ripetitività di qualche effetto sonoro potrebbe dare; per il resto quasi tutto è impostato come da C= e devo dire che è un piacere ogni volta vedere e utilizzare questo C=OS.

Cliccando il simbolo C= nella dock in basso apparirà questa finestra denominata "Classic":

In pratica un pre-strutturato database per esplorare lo sterminato parco software degli omonimi computer Commodore. Oltre ai giochi classici emulati esiste anche una notevolissima presenza di giochi moderni, o remake di vecchie glorie tutti molto belli, sia 2D che 3D e suddivisi per genere. Sterminata è anche la presenza di software: Grafica, Musica, Multimedia, Office, Programmazione (Basic incluso), persino un clone dello storico Deluxe Paint di Amiga, in pratica tutto il meglio del mondo Open Source.

[Amig4be]

SPAZIO A UNA NUOVA GENERAZIONE COMMODORE ANCHE A 64 BIT!

Spendiamo due parole su come e perché C=USA sia giunta alla scelta del sistema operativo Gnu/Linux C=OS nel suo tentativo di rinverdire un passato brutalmente interrotto nel lontano 1994 dal repentino fallimento dell'originale (certamente unica e irripetibile) casa Commodore. Innanzitutto C=USA in via preliminare ha provato a vagliare tutte le alternative esistenti nel campo dei sistemi operativi di nicchia riconducibili a quel Workbench/AmigaOS sviluppato da Commodore nel periodo 1985/93, sistemi operativi che sicuramente troveranno adeguato spazio su C=FanGazzette.
Si è persino vociferato al finire del 2010 di un presunto contatto tra C=USA e la software house belga Hyperion, un'azienda priva di particolari successi nella propria produzione di software, che da diversi anni ha in consegna lo sviluppo del sistema operativo AmigaOS 4.x su dei costosi "cloni" Apple PPC (meno prestanti delle stesse macchine vintage della mela morsicata), il tutto senza risultati che possano realmente interessare un'utenza generica che ormai da 17 anni è abituata a una serrata evoluzione delle tecnologie informatiche.

Anche lo stesso galoppante open source AROS che ha il pregio di supportare una discreta fetta di PC x86 e Gpu moderne, è ancora lontano dal poter soddisfare l'eterogeneo pubblico esterno alla nicchia che ovviamente avrà delle proprie irrinunciabili e variegate necessità di moderna funzionalità.

La pubblicazione del C=OS ha anche avuto il merito di ingrossare le fila del pubblico interessato all'operato di Commodore, ciò grazie al fatto che con un semplice download gratuito molti hanno iniziato a sentirsi dentro una nuova comunità aperta a qualsiasi genere di visione moderna e scevra dei sterili preconcetti ahimè diffusi nella scena di nicchia.

Quindi quel che possiamo osservare nei fatti è per l'ennesima volta il notevole potere del marchio Commodore.

All'apparire su Distrowatch.com del logo C=, per tutto il tempo di permanenza di esso in home, le visualizzazioni del C=OS nel medesimo sito hanno inizialmente superato persino quelle di Ubuntu come è possibile vedere sul seguente ritaglio di screenshot.

Page Hit Ranking

Data span: Last 7 days | Refresh

Rank	Distribution	H.P.D*
1	Mint	2861
2	Mageia	2378
3	Commodore	1953
4	Ubuntu	1599

Per di più notevole è stata la reazione dei portali che si occupano del mondo linux, solitamente attenti osservatori di distrowatch, nel riportare ai propri lettori la notizia stessa...

Si tratta quindi di una visibilità complessiva assolutamente superiore a qualsiasi altra realtà legata alla dimensione "non-retro" di Commodore e Amiga da un decennio e oltre ad oggi.

Al di là dei discorsi tecnici relativi al mondo Linux, dove in ambito desktop da sempre si attende un decollo che tutt'ora stenta ad arrivare nonostante i notevolissimi passi compiuti in avanti (il recente successo della pubblicazione di Steam con il porting dei capolavori Valve basati sull'ormai storico engine Source) abbiamo così osservato come sia effettivamente possibile un significativo interesse degli ex utenti Commodore ed Amiga verso la dimensione Linuxiana (Unix-like) a 64 bit; d'altronde non è un segreto che molti ex amighisti mal disposti a "piegarsi" a Windows abbiano negli anni trovato nel pinguino un ottimo compagno di avventura (una curiosa coincidenza vede la prima release del kernel Linux venire alla luce nella stessa primavera del 1994, quando la grande Commodore chiuse i battenti per sempre).

[Amig4be]

Immagine:
La schermata di selezione del sistema operativo: C=OS o Windows.
Il C=OS è infatti facilmente installabile in dual-boot su PC con Windows già presente, grazie a una procedura che, in fase di installazione, riconosce la presenza nell'hard disk di un sistema operativo esistente, chiedendo all'utente se cancellarlo e sostituirlo o se installarsi al suo fianco e sfruttare il dual-boot. La seconda opzione, gestita dal popolare GRUB, permetterà di scegliere quale SO avviare a ogni accensione del PC.

LA PIRATERIA INFORMATICA DEGLI ANNI '80 E L'OPEN SOURCE DEL 201X

Ricordate la frase celata nel main theme di Lotus 2 Amiga "You will not copy this game"?
Non ho idea sua quale sia la reale portata ed efficacia dei messaggi subliminali, ma di certo nella nazione dall'italico idioma a ben poco sarebbero serviti contro il fenomeno pressoché industriale della pirateria software dell'epoca C= a 8 e 16 bit.
Tutti noi quasi certamente e senza reale colpa abbiamo usufruito della pirateria, molto probabilmente la maggior parte dei piccoli utenti C=64 e Amiga a cavallo tra gli anni 80 e 90 neanche conoscevano l'esistenza del videogame originale con tanto di scatola e manuale.
Qualcuno più bacchettone scuotendo la testa magari penserà: "l'ignoranza non è mai una giustificazione" e pur concordando con questo basilare insegnamento non riesco a dimenticare come parecchi dei negozianti dell'epoca, con il software originale nei loro brillanti scaffali, provvedevano ugualmente a passare delle copie a prezzi decisamente abbordabili a chiunque lo richiedesse.
Se in edicola era possibile trovare i giochi per il Commie con nomi fake e tanto di copertine fake realizzate a livello professionale con sopra persino il logo dell'azienda pirata, più tardi iniziò tra gli adolescenti uno scambio massivo di supporti magnetici con interi pomeriggi passati a copiare o a duplicare.
Insomma a grandi passi si giunse rapidamente a una tale diffusione del fenomeno che era persino ritenuto fuori discussione il dover pagare una sola lira in più oltre al valore del dischetto bulk. Questa presunzione assolutamente errata e legalmente impropria che il software dovesse praticamente essere gratuito o da acquistare a una minima frazione del prezzo originale che finiva dritto nelle ingorde tasche dei pirati e non certo agli autori, si estese infine all'epoca playstation-windows consolidando una volta per tutte quel fenomeno culturale largamente presente nel nostro paese e che oggi prosegue imperterrito sul web a livello molto più ampio.
In epoca Commodore 64 la pirateria certamente aiutò molto la diffusione del microcomputer nel bel paese considerando che il costo stesso del C=64 era un sacrificio non indifferente nell'economia domestica di una qualsiasi famiglia... e in fondo l'innocente ingenuità riposta nell'acquisto del nostro software pirata, o copiarlo a casa degli amichetti, è oggi parte integrante del ricordo dell'epopea omaggiata anche da C=FanGazzette.
In data odierna la pirateria spesso viene combattuta con metodi discutibili che non di rado finiscono per dar grattacapi ai soli acquirenti degli originali, infatti si tratta di un argomento molto più complesso e ricco di aspetti da trattare se paragonato al passato. Tuttavia nel vasto e complesso panorama odierno dell'informatica esiste un'oasi totalmente avulsa da suddetto problema, il software open source con la sua nota caratteristica di essere totalmente gratuito e impiegabile in qualsiasi contesto sia amatoriale che professionale.
Il mondo open source ha ormai una soluzione software pronta all'uso per la stragrande maggioranza delle più comuni necessità informatiche dell'utenza di massa a partire dal sistema operativo stesso.
Tanti applicativi open source vengono sviluppati con l'obiettivo di offrire un'appetibile alternativa ai corrispettivi "concorrenti" closed e commerciali.
Il crescente impiego sia a livello amatoriale che in certi casi professionale del software open source non deve far pensare che questo sia qualitativamente del tutto paragonabile a quello commerciale, in quanto i pareri di molti professionisti in diversi ambiti indicano l'esatto contrario ed è più che giusto tenerne adeguatamente conto. Ciononostante l'habitat open source per una nuova realtà mainstream volta a soddisfare la voglia di un ritorno nostalgico al periodo in cui il computer era un divertente e formidabile strumento creativo per scoprire ed esplorare il mondo dell'informatica e in esso "fare", potrebbe rivelarsi un piccolo nuovo eden...
[Amig4be]

TUTTO E SUBITO NELL'INSTALLAZIONE DI BASE DEL COMMODORE=OS...

Le distribuzioni Linux (in gergo note come distro) sono sistemi operativi open source, gratuiti, completi di tutto il necessario per soddisfare le principali necessità di qualsiasi utente. Esse oltre al kernel linux, le librerie di sistema, un server grafico, il window manager e un desktop environment, abbondano anche di software open source destinato ad eseguire complessivamente un insieme di compiti che spesso è molto più ampio di quanto è possibile ottenere dal software di base dei sistemi operativi proprietari e commerciali.

Generalmente il software open source presente nelle distro più scaricate include ovviamente il browser, tutto il necessario per la multimedialità, l'ufficio, i vari strumenti utili a gestire e configurare al meglio il sistema, il manager degli aggiornamenti, un software center e altro ancora.
Alcune distro hanno la caratteristica di essere estremamente leggere per un rapido avvio in modalità live da cd o altresì da un'installazione su memoria usb, mentre altre distribuzioni invece ampliano in modo mirato il parco software installato rivolgendosi a precise tipologie di utenti, come ad esempio Ubuntu Studio "assemblato" per chi si occupa di grafica 2D/3D, video editing, etc

Il Commodore OS Vision appartiene senz'altro a quest'ultima categoria, come d'altronde è chiaro scaricando le ben due iso dvd del sistema operativo di casa C=.

Quali sono dunque i gusti e le necessità di un pubblico nostalgico che con i computer Commodore è cresciuto? Moltissime ovviamente!

Analizziamo allora a grandi linee il software incluso nel C=OS e immediatamente disponibile al primo avvio seguendo la lista presente nella pagina di download all'indirizzo http://www.commodorecomputerblog.com/p/commodoreos.html

Nessuna sorpresa nel trovare l'ottimo LibreOffice come suite ufficio insieme al necessario per navigare, interagire e comunicare via web, vedere video, ascoltare musica, gestire le proprie foto digitali e compiere con efficienza l'insieme di operazioni che noi tutti quotidianamente svolgiamo con i nostri personal computer.

E-MAIL E CHAT

Pidgin
per chattare con amici e colleghi su Yahoo, Google Talk, MSN, AIM e molti altri.

Evolution
comprende un ottimo client di posta elettronica, una rubrica e un calendario. Ottima compatibilità con MS Outlook.

Skype
per fare video chat con amici, colleghi e parenti.

FOTO

Picasa3
in grado di caricare, visualizzare, gestire, targare, condividere e ordinare le foto. È possibile inviare le foto ai social network o photo-sharing tra cui, oltre a Picasa, Flickr, Facebook e molti altri.

UFFICIO

LibreOffice
Potente suite di applicativi per l'ufficio, per la creazione di documenti word professionali, fogli di calcolo e presentazioni.
LibreOffice è compatibile con la maggior parte delle applicazioni per ufficio tra cui Microsoft Office ed è inoltre possibile creare database, disegnare diagrammi di flusso e rudimentali elementi vettoriali.

GnuCash
Un software di contabilità finanziaria ideale per tenere un bilancio familiare, per privati professionisti, negozi, botteghe e piccole aziende.

WINE ed emulatore **DOS**
per far girare i propri applicativi licenziati per Windows e/o DOS direttamente sul Commodore OS (info dettagliate sulla compatibilità degli applicativi qui: http://appdb.winehq.org/).

INTERNET

Mozilla Firefox e **Chromium**
sono i due browser presenti nell'installazione del C=OS Vision. Sono già preinstallati tutti i più utili add-on & plugin per poter usufruire da subito di ogni tipo di contenuto web.

qBittorent
Per condividere i tuoi dati con il mondo.

Filezilla
è il client FTP per il trasferimento di file su Internet.

Google Earth
il popolare e affascinante programma di Google che permette di esplorare il nostro bel pianeta in lungo e in largo.

MULTIMEDIA

Rhythmbox
per scaricare, memorizzare, acquistare, riprodurre musica e condividere le playlist con gli amici. Permette l'accesso diretto a Last.fm per trasmettere la tua musica preferita. Riproduce video da YouTube, BBC e altri.

SMPlayer e **VLC**
sono i due mediaplayer scelti dalla Commodore, per riprodurre praticamente ogni formato video esistente.

XMBC
Un programma di Media Center che consente di organizzare e visualizzare i tuoi video e la raccolta di musica così come lo streaming di contenuti online. È anche possibile avviare XMBC automaticamente per semplificare l'accesso ai media nel tuo salotto.

...IL SISTEMA OPERATIVO CON PIÙ SOFTWARE INCLUSO DI SEMPRE!

Di certo molto care a tanti ex utenti di macchine Commodore e Amiga sono le possibilità creative del proprio Personal Computer; in questo senso a farla da padrone sono ovviamente le migliori produzioni del mondo Open Source come Gimp, Inkscape, Scribus e Blender. I primi tre permettono di realizzare desktop publishing semiprofessionale fin da subito; Blender è un potente software di modellazione e animazione 3D dotato di un vastissimo insieme di strumenti molto ben amalgamati nella nuova interfaccia grafica che insieme al nuovo motore di rendering cpu/gpu "Cycles" hanno definitivamente imposto Blender all'attenzione di un pubblico vasto e produttivo. Pensate che un Open Movie più professionale che amatoriale come il recente "Tears of Steel" è stato interamente realizzato con Blender!

Sono presenti inoltre validi applicativi per la scansione di documenti e foto, per l'acquisizione dati dai dispositivi portatili, per l'editing audio e video e per la conversione di formati multimediali.

La disamina si conclude alla grande grazie al parco dei divertimenti del C=OS, determinante nella realizzazione di un complessivo feeling retro-nostalgico, ricco di giochi, remake di vecchie glorie, programmazione ed emulazione delle macchine classic a 8 e 16 bit. **[Amig4be]**

PUBLISHING

GIMP
GNU Image Manipulation Program è un editor di immagini avanzato simile al noto Adobe Photoshop.

Inkscape
Un evoluto programma di grafica vettoriale.

Scribus
Avanzato software per l'impaginazione in grado di pubblicare direttamente in formato PDF esecutivo per la stampa professionale.

Web design
Sono naturalmente compresi ottimi editor e ambienti per scrivere codice web, software WYSIWYG per rendere semplice la composizione delle pagine e validi client ftp.

COMPUTER GRAFICA

Blender
Il popolare ray tracer 3D del mondo Open Source, utilizzato per creare modelli 3D, animazioni in computer grafica, moderni vieogames e altro ancora.

Sweet Home 3D
Interior design software con modelli per la creazione di interni di abitazioni 3D, con anteprime e visualizzazioni di ogni elemento d'arredo.

MEDIA EDITING

OpenShot
Video editor flessibile e semplice da usare che include numerose transizioni ed effetti. Permette di esportare su DVD, YouTube, Vimeo e altro ancora.

Linux MultiMedia Studio
consente di creare melodie e ritmiche, sintetizzare e mescolare suoni e organizzare campioni. È utilizzabile al 100% con la tastiera MIDI.

Hydrogen
Ottima drum machine software.

Audacity
Taglia & cuci di file audio.

Ardour
Una workstation multi-canale audio digitale che offre qualità eccelsa e validi strumenti di manipolazione del suono.

ESPANSIONE E SUPPORTO

Il Software Center, proprio delle distro Linux, è a disposizione per scaricare e installare altro software per ogni esigenza.

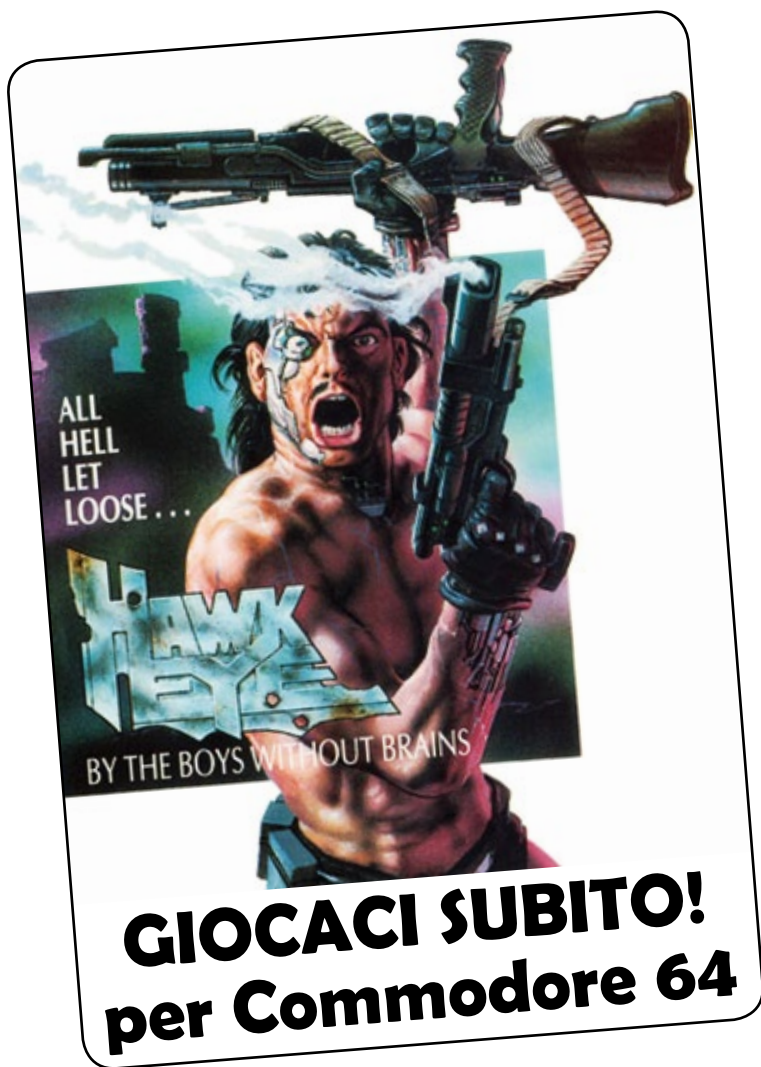
Il blog di supporto: http://www.commodorecomputerblog.com/p/commodoreos.html

C= PLAY!

Giochi
Commodore OS Vision viene fornito con decine di giochi 2D e 3D del mondo open source: Azione, Arcade, Sparatutto in prima persona, Platform, Shoot'em'up, Corse, Simulazione, Avventura, Simulatori di volo, Sport, Strategia, RPG, ecc. Sono inoltre presenti vari remake di giochi classici ed alcuni giochi freeware per Windows che girano su C=OS attraverso WINE.

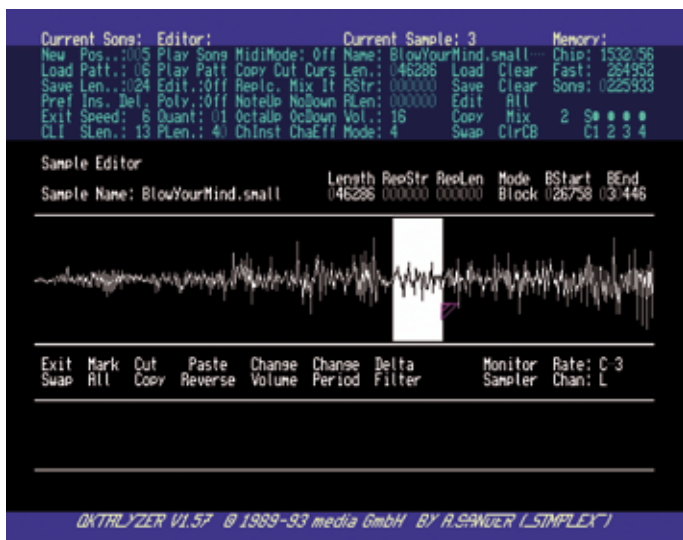
Programmazione
Commodore OS Vision si propone di fornire ottimi strumenti di programmazione per una vasta gamma di linguaggi, con opzioni sia per i principianti che per professionisti IT. Diversi ambienti di sviluppo integrati sono inclusi come Commodore OS Extra Vision che consente di programmare in BASIC, Java, C / C++, PHP, Perl, VB.NET, C #, Python e HTML.

Retro tools
rivolti ad appassionati Commodore sono compresi in C=OS Vision. Con MilkyTracker si può comporre musica in formato MOD come si faceva su Amiga. GrafX2 è un clone del popolare software per Amiga Deluxe Paint ed è compatibile con tutti i più diffusi formati grafici Amiga. C'è Dopus-like 2-pane filemanager per gestire i files come si faceva su Amiga, c'è il client IRC per chattare come facevano gli Amighisti e molto altro ancora.

Classic Commodore
Un obiettivo di Commodore OS Vision è la compatibilità con i vecchi computer Commodore tramite emulatori e funzionalità per il lancio di software classico a 8, 16 e 32 bit.
Con C=OS Vision è quindi possibile utilizzare software per Commodore PET, VIC-20, CBM-II, C16, C64, C128 e Commodore AMIGA senza nessuno sforzo.
Molti programmi e giochi possono essere legalmente acquisiti da Internet ed usati direttamente sul tuo personal computer.
Alcuni file ROM dei giochi classici sono forniti direttamente con il C=OS, altri si possono sempre acquistare legalmente.
Ottima infine l'idea di predisporre il C=OS per utilizzare al meglio i gioiellini retro-software di casa CLOANTO come "C64 Forever" e "AMIGA Forever" (acquistabili da www.c64forever.com e www.amigaforever.com).

ZERO NOTIZIE DI COMMODORE USA DALLA MORTE DI BARRY...

Dopo il triste commiato di Barry Altman dalla scena, molti si sono subito chiesti cosa sarebbe accaduto a C=USA. Ovviamente nessun buon presagio poteva giungere dall'improvvisa scomparsa di colui che ha investito una non indifferente quantità di denaro nel progetto, creando una struttura manifatturiera adatta alla creazione in grandi lotti dei Barebone C=64x, all'assemblaggio dei nuovi Amiga e alla rifinitura della linea Vic costituita da ottimi keyboard pc prodotti da un'azienda asiatica. Altman ha pure dimostrato di possedere adeguati agganci ottenendo così una promozione incrociata con la Disney più un'iniziale risposta molto positiva dei media sull'operazione C=64x. Essendo quindi l'azienda totalmente nelle mani dell'imprenditore Altman, l'unica possibilità di proseguire nell'avventura era riposta nel giudizio dei suoi eredi, come ad esempio la figlia che tra le altre cose compariva nell'organigramma dell'azienda. Tutto ciò pare non essere avvenuto, il silenzio prima e la chiusura dei siti ufficiale poi, credo siano ormai prove sufficienti per ritenere conclusa l'avventura di C=USA, salvo qualche improbabile colpo di scena. Evidentemente gli eredi hanno ritenuto che il gioco non valesse la candela, forse convinti che tutto ciò fosse piuttosto uno "sfizio" del padre. Certamente nelle loro valutazioni questi avranno avuto in mano i dati reali dell'impresa, senza i quali in molti hanno finora speculato sul numero effettivo di macchine vendute da C=; i detrattori ipotizzano solo alcune centinaia di unità, certi giornali (che non hanno però mai citato la fonte delle loro stime) hanno persino parlato di oltre il milione di esemplari. La verità come sempre tenderà ad assestarsi nella classica via di mezzo, quindi nell'ordine di alcune decine di migliaia di pezzi. Sono da escludersi cifre superiori soprattutto in funzione della decisione (comunque mai resa ufficiale) di non continuare quanto il buon Altman aveva iniziato. Ma se di reale fallimento si tratta, sarebbe opportuno capire dove esattamente il progetto non ha funzionato. Avendo seguito nel dettaglio la vicenda, posso dire C=USA si è mossa molto bene fino alla decisione, forse fatale, di iniziare a riesumare il nome Amiga in seguito all'accordo stipulato con Amiga Inc. Può quindi C=USA aver sbagliato nel sopravvalutare il marchio Amiga pensando che esso potesse, al pari delle altre linee, riscuotere ancora successo e interesse? E' opinione di alcuni che in parte sia accaduto proprio questo. Che piaccia o meno, per tutta una serie di responsabilità che risalgono all'operato della dirigenza Commodore degli anni 90, fino alle diverse entità che si sono succedute nel controllo dei marchi, oggi Amiga non è ricordata come lo è ad esempio il suo fratello maggiore a 8 bit , e al contrario del C=64, Amiga parrebbe essere già definitivamente caduto nell'oblio. Può persino capitare che Amiga venga indicato dai media mainstream come un giocattolo o console dei primi anni '90 quando esso in realtà è stato il primo esemplare di successo del personal computer moderno (1985), influenzando per tanto l'intera industria informatica. Partendo così da una base ristretta e poco solida, l'errore successivo di C=USA è stato quello di voler produrre degli Amiga particolarmente potenti e costosi, senza percorrere la via dell'all in one sperimentata con il C=64x e i modelli Vic. Purtroppo non sapremo mai le reali potenzialità dell'idea di C=USA di riunire il Marchio C= e quello Amiga. Concluso il sogno di Altman, che ricorderemo sempre con affetto per averci provato fino agli ultimi sgoccioli della sua vita, che cosa ne sarà delle licenze di questi gloriosi marchi?

SEMPRE MUSICA

PROVIAMO UN TRACKER DELL'88: OKTALYZER.

In qesto primo numero di C=FG vi parlerò di uno dei primi programmi per creare musica rilasciato per Amiga 500, sviluppato dal tedesco Armin Sander e distribuito da Mayer Verla nel lontano 1988. Si tratta di un programma commerciale che ha portato alcune importanti innovazioni per l'epoca, riguardanti la sua interfaccia grafica, molto chiara, intuitiva e con quasi tutta l'area dello schermo dedicata alle tracce editabili dall'utente per scatenare la propria creatività e l'innovazione forse più importante per quel periodo, ossia la possibilità di mixare due canali virtuali su un canale audio hardware.

Oktalyzer fa parte della categoria dei cosiddetti **tracker**, aveva un editor di campioni sonori incorporato, un discreto help a video ed una peculiarità fondamentale riguardo la gestione dei 4 canali audio (hardware) dell'Amiga 500; ogni canale audio corrispondeva ad una traccia, ma ogni singola traccia poteva essere messa in modalità "double" o "virtuale" ossia poteva essere sdoppiata in due tracce in modo da avere al massimo 8 tracce su cui comporre i propri pezzi: con molta probabilità è stato uno dei primi software, se non il primo, ad avere una simile caratteristica. Ovviamente tutto ciò ad un costo, direi, abbastanza alto, infatti le tracce in modalità double avevano una qualità molto inferiore rispetto alle controparti non sdoppiate, inoltre l'operazione di mixaggio dei canali in modalità virtuale era molto onerosa in termini di CPU e questo ha decretato lo scarso successo del formato, e del relativo player, all'interno dei videogiochi proprio perchè rimaneva "poca" CPU per il gioco stesso.

con Amiga 500!

Nonostante questa enorme innovazione Oktalyzer purtroppo soffriva di forti limitazioni, prima fra tutte non era in grado di sfruttare schede sonore esterne e, non da meno, non era in grado di sfruttare CPU più veloci che assieme alla sua pesantezza nel mixare i canali doppi lo fecero ben presto cadere nel dimenticatoio. Un'altra limitazione abbastanza grave era l'impossibilità di assegnare livelli di volume diverso alle tracce virtuali sullo stesso canale, infatti entrambi condividevano il medesimo volume assegnato al canale stesso.

A proposito dell'editing delle tracce dobbiamo ricordare che aveva una comodissima funzione che permetteva di selezionare, copiare e incollare blocchi di eventi fra più tracce utilizzando sia la tastiera che il mouse, come si vede dall'immagine 3. Il programma includeva anche un editor dei campioni sonori con alcuni interessanti effetti come mostra l' immagine 2, mentre nell'immagine 4 possiamo notare lo spazioso e chiaro file requester da dove potevano essere caricati/salvati i brani e i campioni sonori, il file requester supportava anche la selezion multipla per permettere di caricare più campioni sonori con una singola operazione.

Il programma è stato sviluppato fino alla versione 1.57 pubblicata nel 1991 e senza ombra di dubbio ha contribuito allo sviluppo di questo genere di software sulla scena Amiga con le sue idee innovative.

[Allanon]

MA IL "TRACKER" CHE ROBA È?

Con il termine tracker si definisce un applicativo software che permette di creare musica, basato su blocchi musicali chiamati pattern. Un pattern è formato da una o più tracce audio dove le note e gli effetti vengono inseriti dall'utente; le note sono rappresentate da campioni sonori con pitch (intonazione) modificata in base alla nota con cui vengono suonati. Ogni pattern è generalemente composto da una o più battute musicali, anche se non necessariamente. Una volta conclusa la creazione dei pattern il brano viene assemblato mettendo in sequenza i vari blocchi musicali riproducendoli come fosse un unico blocco. Questo permetteva di risparmiare memoria potendo ripetere il medesimo blocco più e più volte all'interno del brano. Il primo tracker della storia fu inventato nel 1987 proprio per Amiga da Karsten "Obi" Obarski, programmatore allora in forze alla software house tedesca ReLINE, si chiamava 'Ultimate Soundtracker' e si può definire come il precursore dei sistemi di composizione moderni per fare musica elettronica (e non solo). In precedenza nessun software per comporre musica prevedeva una reale suddivisione del tempo in battute.

ANCORA SU OKTALYZER...

- Il suffisso dei brani creati con Oktalyzer è "okt".
- Il codice sorgente del programma è lungo circa 20.000 righe.
- Il formato di Oktalyzer è tutt'oggi supporto da molti player Amiga, Windows e Linux.
- I giochi che hanno utilizzato le routine sonore di Oktalyzer sono:
  - Lethal Zone (1991)
  - Locomotion (1992)
  - Magic Lines (1990)
  - Nebulus 2 - Pogo a gogo (1991)
  - Necronom (1990)
  - The Plague (1990)
  - Traders (1991)
  - Vyrus (1991)
  - The Neverending Story II The Arcade Game (1990).

VideoGiochi!

G.E.M.Z.

Sistema: **Linux (X86, x85_64), AmigaOS (PPC), AROS, MorphOS, MacOS X (PPC), Mac OS X (Intel), Windows (XP, Vista, 7, 8)**
Anno: **2013**
Genere: **puzzle**
Autori: **Fabio Falcucci (programmazione, grafica & musica), kachima (illustrazioni).**
Produttore: **Fabio Falcucci.**
Supporto di gioco: **file eseguibile**

Prezzi:
- Digital download: **4,99 €**

Impatto: **70%**
Carisma: **83%**
Tecnica: **76%**
Gameplay: **91%**
Replay: **96%**
Globale: **83%**
Giudizio:
Nell'era del touch screen, arriva "il nuovo Tetris" per tutti i computer! Compratelo subito e non smetterete più di giocarci.

COME ACQUISTARE G.E.M.Z.
http://www.a-mc.biz/gemz/buy-now/
per scaricare la demo oppure acquistare la versione per il proprio sistema.

Sito web:
http://gemz.a-mc.biz/

Dall'underground più indie dell'universo, un nuovo puzzle-game talmente geniale che viene da chiedersi "ma come RAZZO non ci hanno mai pensato prima?"

Pensavi di averle visti tutti mille volte. E di averli già tutti giocati e rigiocati i puzzle-game fino allo sfinimento, dai tempi del primo Tetris fino al loro recente ritorno in auge su tablet e smartphone touch-screen.
E invece dall'underground più indie dell'universo, nel 2013 ti salta fuori questo G.E.M.Z., un gioco talmente geniale che viene da chiedersi "ma come razzo non ci hanno mai pensato prima?"

C'era una volta, in un mondo lontano perduto nello spazio e nel tempo, un regno chiamato GemLand, governato da una giovane e bella principessa, il suo nome era Esmeralda.

Ella era amata da tutti per il suo cuore nobile e la sua bontà.
Tutti tranne sua sorella Zirconia, esiliata dal Regno molto tempo prima per la sua cattiveria e brama di potere.

Zirconia si rifugiò in un oscuro castello dove tentò di imparare la magia malvagia finché un incantesimo riuscì a imprigionare sua sorella Esmeralda nella torre del suo nero castello.

Zirconia voleva trasformare sua sorella in una statua di diamanti e mostrarla come trofeo per reclamare il trono.

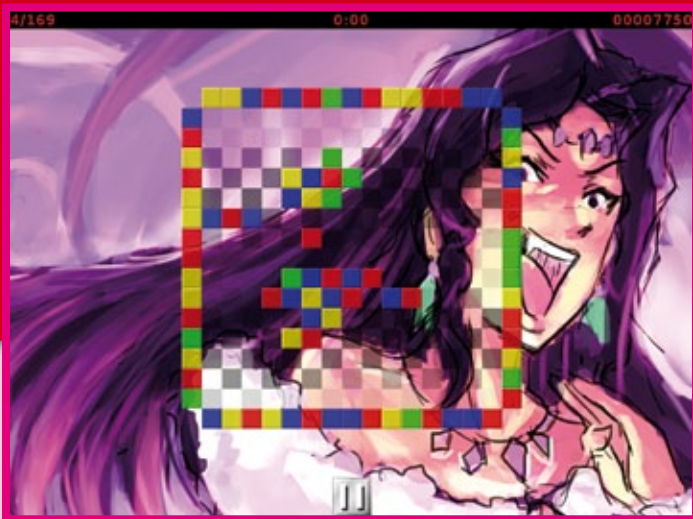
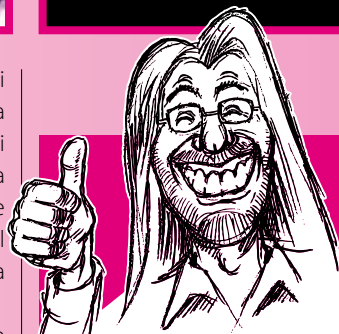
Un coraggioso cavaliere decise di salvare la principessa Esmeralda, il suo nome era Rubin, era il più valoroso cavaliere del reame.

Purtroppo Zirconia si accorse della presenza del cavaliere, e con un incantesimo lo trasportò in una dimensione sconosciuta dominata da strane gemme che dovevano essere distrutte per riuscire a liberarsi da quell'incubo.

Le regole erano semplici ma il compito era quasi impossibile.

REGOLA 1:
Si possono muovere solo le gemme che hanno gemme nel loro percorso.

REGOLA 2:
Le gemme con lo stesso colore esploderanno al loro contato.

REGOLA 3:
Si viene sconfitti quando il tempo sarà esaurito e i punti azzerati.

Come i più scaltri avranno già intuito, si tratta proprio di uno di quei vecchi giochi old-school, da giocare in single-player, ovvero sei tu, solo contro "la macchina"...
Si gioca su una sorta di quadrilatero fatto di quadrate e colorate gemme. Oltre a quelle che formano il perimetro del quadrilatero regolare, ogni livello comincia con una o più gemme posizionate anche all'interno della sua area. Il gioco consiste nel cliccare le tessere sul perimetro che si trovano posizionate in linea retta rispetto ad almeno una delle tessere presenti all'interno dell'area del quadrilatero; quando cliccata la gemma del perimetro si muove verso l'interno fino a fermarsi contro la gemma all'interno e al suo posto compare un'altra gemma di un colore casuale.
Quando due o più gemme dello stesso colore si incontrano allora esplodono e quando non ci sono più gemme all'interno del quadrilatero si passa al livello successivo.
Naturalmente non mancano elementi adibiti a generare frustrazione ed ansia al povero giocatore come il limite di tempo, indicato da un conto alla rovescia sulla parte alta della videata; quando il conto alla rovescia arriva a zero, al posto del tempo del cronometro comincia a scendere inesorabilmente il punteggio, se anche il punteggio si azzera è game over.
Le poche ed essenziali opzioni riguardano la risoluzione video, la lingua di gioco (ce ne sono 6 selezionabili) e il livello di difficoltà del gioco da "easy" a "insane". La differenza tra i diversi livelli di difficoltà è determinata dal numero delle gemme che formano il quadrilatero e dal numero di livelli (schermate) da ripulire.
Naturalmente a livello tecnico in G.E.M.Z. non c'è nulla che possa far gridare al miracolo ma ogni dettaglio del gioco è molto curato, a partire dall'introduzione old-school, fino ai personalissimi disegni di kachima (http://kachima.deviantart.com/) utilizzati come background in gioco, che richiamano lo stile dei manga tradizionali.
Il gameplay, manco a dirlo, è immediato quanto solidissimo ed, insieme all'idea di gioco semplicemente geniale, rende G.E.M.Z. uno di quei giochi senza tempo che non stancano mai nessuno. Altro punto di forza del gioco sono senza dubbio gli efficaci effetti sonori e soprattutto le tante musiche che si alternano in sottofondo durante il gioco che risultano tutte composte con grande perizia, gradevoli nei suoni e azzeccatissime per il gioco.
Ad aggiungere ancora altra gloria nel calderone delle qualità di G.E.M.Z. c'è il fatto che ne è stata pubblicata una versione per circa qualsiasi piattaforma PC (sia Windows sia Linux), Mac (gli ultimi con processore Intel o quelli vecchi con PowerPC), Aros e AmigaOne (Amiga OS 4.1).
Infine il prezzo ridicolo dovrebbe spronare chiunque all'acquisto di questa piccola gemma indie.

Da buon retrogamer dell'era a 2 dimensioni, quando ho giocato a G.E.M.Z. la prima volta sono rimasto contentissimo. Dalla metà degli anni '90 infatti, il puzzle-game è stato un genere videoludico piuttosto esaurito su computer, che è tornato di moda ultimamente su tablet e smartphone solo per via dell'uso degli schermi touch-screen. Ebbene lo schema di gioco di G.E.M.Z. è assolutamente nuovo e concepire nuove idee valide là dove si pensava non ci fosse più nulla da inventare da 20 anni è già una bella impresa! Se poi si va a considerare il gioco in sè, allora tutto sembra maledettamente al suo posto: le musiche sono perfette, la semplice grafica efficacissima, il controllo tramite mouse preciso, i disegni in background piacevoli, la storiella d'introduzione simpatica, la scelta tra 6 lingue di gioco è una chicca e le 5 diverse aree di gioco rendono il gioco lunghissimo da finire... G.E.M.Z. costa solo poco più di una colazione al bar ma è in grado di regalare ore e ore di divertimento e sana frustrazione videoludica a giocatori di tutte le età. Infine il gioco è disponiblie per quasi qualsiasi OS recente e i requisiti minimi di sistema per farlo funzionare sono davvero minimi così che tutti possano giocarci sul proprio computer preferito! [lucommodore]

La tua pubblicità su Commodore Fan Gazette!

NON PUOI comprare spazi pubblicitari su C=FanGazette. Gli spazi vengono infatti assegnati direttamente e discrezionalmente dalle redazioni, IN REGALO a coloro che hanno fornito un contributo a C=FanGazette. I contributi possibili sono di 4 tipi:

- **Creativi**
- **Operativi**
- **Donazioni**

I contributi creativi sono quelle meravigliose email che giungono in redazione, con articoli scritti o tradotti, allegati interessanti, tutto scritto in buon italiano e magari in formato standard (rtf), con tanto di immagini in buona risoluzione (in generale più sono grandi e meglio è). Anche certe email per la rubrica della posta sono considerabili **contributi creativi**.

I contributi operativi sono quelli più di "manovalanza" ma non meno importanti, come recensire videogiochi, tradurre documenti evidentemente importanti in italiano, realizzare un'intervista interessante, mandare in giro richieste di pubblicazione di articoli già presenti online ai vari autori (chiedendo di poterli ripubblicare aggiornandoli) e altro.

Le donazioni servono un po' per mandare avanti la baracca. Intendiamoci subito che la base di tutto C=FanGazette è proprio che nessuno ci guadagni niente in questo progetto e che piano piano cresca il numero delle redazioni (al momento ce ne sono 3) in modo da potersi espandere il più possibile. Detto ciò, un aiuto può servire a coprire alcune spese come quelle che si sostengono per procurarsi materiale nuovo da visionare o macchine adibite a test, o per acquistare software, hardware, per le telefonate, eccetera. Inoltre è prerogativa fondamentale mantenere un aspetto qualitativo di prima classe e questo spesso richiede un quantitativo di lavoro professionale per la fase di fotocomposizione, oltre alle attività delle redazioni. Tutta questa roba ha un costo, se ti piace C=FanGazette non esitare a donare qualcosina, anche pochissimo: ci aiuterai a migliorare la fanzine.

A fronte del tuo contributo verrà realizzata un'inserzione pubblicitaria su di un argomento che ti sta a cuore o su di una tua attività amatoriale o professionale, che potrai riutilizzare in qualsiasi rivista, fanzine o sito web.
Email e donazioni (solo via PayPal come regalo/gift e causale "DONAZIONE CONTRIBUTO CFANGAZETTE") vanno inviate a **luca.antoniazzi@gmail.com (lucommodore)**. Non sarà trattenuta nessuna percentuale della donazione che verrà interamente reinvestita per continuare il progetto C=FG.
Insieme con il contributo forniteci quindi (sempre via email a lucommodore):

- La dichiarazione (nel testo dell'email) *"Io <Nome e Cognome> AUTORIZZO il ricevente a pubblicare, anche modificato, a titolo gratuito il materiale allegato alla presente email. ATTESTO che il contributo da me inviato non contiene materiale soggetto a diritto d'autore o su cui terzi possano vantare diritti e sollevo quindi chiunque altro da ogni responsabilità in merito."* Email sprovviste di tale dicitura non verranno prese in considerazione.
- L'oggetto dell'inserzione pubblicitaria che si desidera ricevere in regalo, con tanto di testi, immagini e quant'altro nella migliore qualità possibile, descritto nel miglior modo possibile. A titolo informativo, la qualità dell'advertising presente su C=FanGazette è quella che potete riscontrare su questo numero.

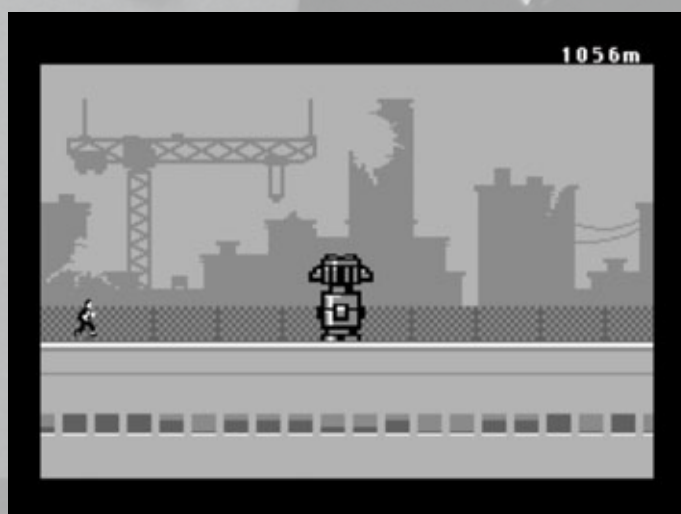
NOTE:
Non saranno accettati materiali che infrangono le leggi attualmente vigenti. Ogni contributo anche se non pubblicato non verrà restituito. Per ogni chiarimento/dubbio si prega di contattare una delle redazioni (da wwww.nonsoloamiga.com) PRIMA di effettuare l'invio di contributi di materiale (testi, immagini, ecc.) o di una donazione. La pubblicazione di materiale resta sempre e comunque a discrezione dei redattori di C=FG. È dato per scontato il fatto che tutto il materiale che ci viene inviato, sia inteso come in qualche modo inerente ai temi trattati da C=FG o almeno di potenziale interesse per i suoi lettori. Per donazioni di "materiale Commodore o simili" infine, contattateci tramite il forum www.nonsoloamiga.com
Tendenzialmente prendiamo su di tutto, in seguito cerchiamo di ripristinare il materiale e poi di ridistribuirlo a chi ne ha più bisogno, spesso a titolo gratuito o chiedendo la copertura delle spese affrontate per il ripristino e per l'eventuale spedizione.

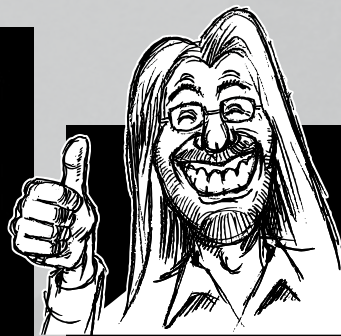
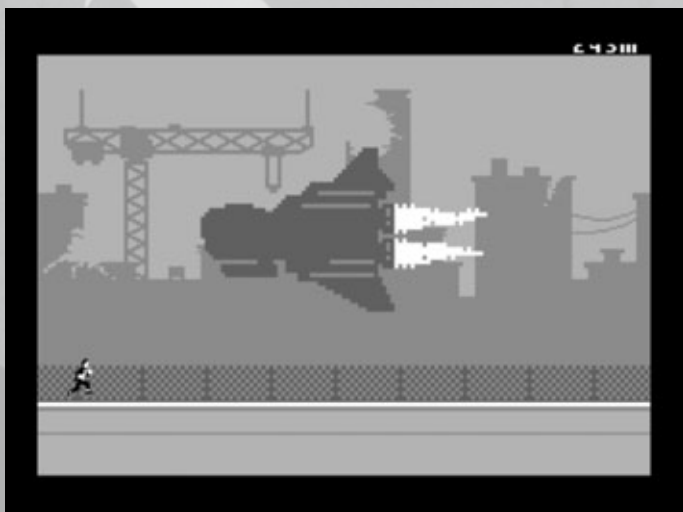
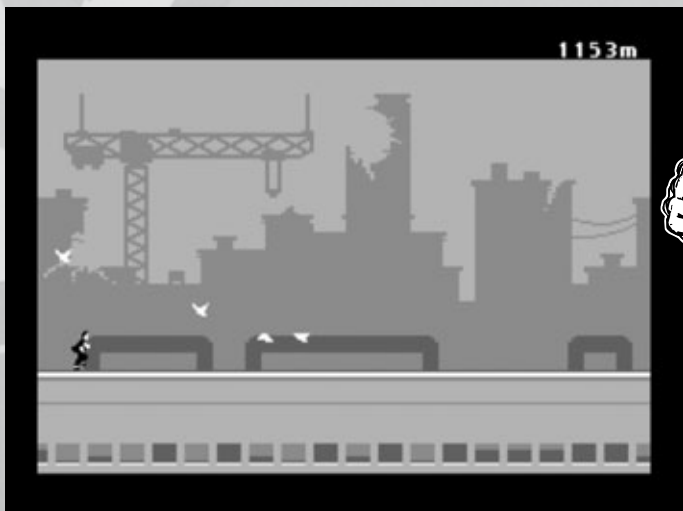
C64ANABALT

Sistema: **C= 64, C=128, C=GS (PAL/NTSC)**
Anno: **2011**
Genere: **platform / side-run**
Autori: **Adam Saltsman (Design & Concept), Paul Koller (C=64 Conversion), Mikkel Hastrup (SID Music), Andreas Slotte (SID Music), James Monkman (PAL playtest), Raymond Lejuez (NTSC test), Tim Harris (cartridge hardware), Richard Bayliss & Martin Piper (tape mastering & loader)**
Produttore: **RGCD**
Supporto di gioco: **cartuccia**

Prezzi (nuovo):
- Cartuccia: **£ 20 (compreso costo di spedizione)**
- Digital download: **Free**

Impatto: **84%**
Carisma: **93%**
Tecnica: **96%**
Gameplay: **80%**
Replay: **99%**
Globale: **90%**
Giudizio: **Splendido.**

Impiegato da più di 9 anni come responsabile dell'amministrazione delle vendite presso una nota industria di ferri da stiro, non ne avevi mai sbagliata una...
Eri un dipendente modello: mai un ritardo, mai un reclamo, mai uno sciopero. Avevi pure un buon rapporto con i colleghi e con i tuoi superiori. Ti piaceva il tuo ufficio dall'arredamento moderno e minimale, al 64 piano di uno degli edifici più alti della metropoli.
Anche da bambino eri così, sempre ordinato e preciso, con la tua bella divisa scolastica ben stirata e con i voti tutti alti, dalle scuole elementari fino all'ultimo giorno di università.
Poi un giorno t'innamorasti di Lei... Fu alla festa aziendale della ZTIR, il più importante distributore euroasiatico di ferri da stiro. Lei ti raccontò di essere la figlia del padrone e tu ci credesti. Fatto sta che con la testa tra le nuvole e ancora invornito dall'ultimo droga-party passato con Lei e le sue amiche la sera prima al GrandHotel, hai firmato l'approvazione ad evadere un ordine in favore della ZTIR per centinaia di migliaia di ferri da stiro, senza controllare il pagamento.
Naturalmente il conto bancario riportato sulla nota di credito era scopertissimo e, dopo svariate telefonate, hai pure scoperto che Lei non è affatto la figlia di Mr. Ztir ma una bagascia poliglotta di Reggio Calabria, specializzata nel raggirare i figli di papà e gli allocchi. Consapevole della fine della tua carriera e con il cuore spezzato decidi di farla finita e con lo sguardo volto in basso cammini piano nel corridoio, verso il finestrone, senza parlare. Quand'ecco qualcosa colpisce il tetto del grattacielo con forte frastuono e tutto comincia a tremare, senza pensare ti metti a correre, salti contro il finestrone, senti i vetri che s'infrangono al tuo passaggio, fletti i muscoli e sei nel vuoto (cit).
Atterri sul cornicione del palazzo di fronte, dietro di te la tua azienda sta crollando al suolo inesorabilmente, guardi in cielo e vedi l'inferno...
È un attacco alieno in piena regola, proprio come quelli che si vedono nei filmacci fanta-horror di serie B. Sfrecciano astronavi sconosciute sopra la Metropoli che piano piano viene rasa al suolo dalle bombe che cadono dall'alto e dai giganteschi droni meccanici che attaccano a piedi come i robot nemici di Mazinga Z. Devi scappare, metterti in salvo prima di fare la fine dei tuoi colleghi e così comincia C64anabalt, la cui trama è "corri per la tua vita". C64anabalt è la conversione di Canabalt popolarissimo gioco uscito per Android e iPhone.

CE NE SONO 2, ANZI 3!

È proprio così. Oltre alle 2 versioni commerciali ufficiali della RGCD, esiste una terza versione (non ufficiale) di C64anabalt, ad opera di Mr.SID (quello di Prince of Persia!). C'è la stessa musica di Encore ma il gioco è programmato in tutt'altra maniera e, seppur non dia la stessa sensazione di pulizia e precisione delle versioni ufficiali, ne mantiene il carisma e la giocabilità. Inoltre ci sono alcune piccole cosucce non presenti nell'originale come lo scrolling dello sfondo, qualche timido effetto sonoro e il salvataggio automatico dei record. Si può scaricare la versione floppy gratits dal seguente indirizzo: http://noname.c64.org/csdb/release/?id=103017

Nella sua genialità C64anabalt è rappresentativo di un genere di giochi che senz'altro può sfondare in questa rinnovata scena C=sessantaquattrista.
Non è un caso che 2 diversi programmatori ne abbiano scritto una conversione per Commie inconsapevoli l'uno dell'altro. Da collezionista mi sono cattato la versione su cartuccia ed è un piacere giocare a C64anabalt sul vero Commie senza tempi di caricamento. Graficamente il gioco è a dir poco efficace e la musica è fantastica. Il gameplay ridotto ad un singolo tasto rende C64anabalt un gioco "eterno", di quelli su cui si torna sempre a fare una partita per divertirsi o per mettere il nuovo record. C64anabalt è anche un capolavoro di programmazione: è assolutamente incredibile pensare che l'intero gioco stia tutto in 16 Kb! Personalmente preferisco la versione con la musica di Encore e consiglio di provare pure la versione non ufficiale di Andreas Varga (Mr. SID), lo stesso coder che ha convertito Prince of Persia per Commodore 64. C64anabalt è gratuito per il download ma ovviamente ai collezionisti consiglio la versione su cartuccia! [lucommodore]

C64anabalt si gioca con il solo tasto fuoco o con la barra spaziatrice. Si tratta solo di saltare nel momento e nel modo giusto per scappare dall'invasione aliena, correndo e saltando per tetti della metropoli senza sfracellarsi. Lo scopo del gioco quindi è semplicemente quello di percorrere quanti più kilometri (punti) possibile. Eccezionale a livello tecnico, non sfigura per niente di fronte alle versioni del gioco per i telefonini di ultima generazione e lo schermo in 4/3, lo rende pure un po' più difficile delle versioni "portatili".
Ci sono due versioni ufficiali di C64anabalt che differiscono tra loro solo per la musica di Mikkel Hastrup (Encore) oppure di Andreas Slotte (Ghormak).
È possibile acquistare la versione con la musica che si preferisce specificandolo direttamente nell'ordine d'acquisto allo shop online della RGCD.
Di seguito il link per acquistare l'edizione ufficiale su cartuccia:
www.rgcd.co.uk/p/shop.html

Avessi giocato a C64anabalt da piccolo, mi sarei fiondato sui tetti dei palazzi come un folle!

Azione velocissima, atmosfera ansiogena e livelli procedurali infiniti. Il gioco è semplicissimo nella meccanica, ma difficile nella lunga gittata. Solo i veri Jedi riescono a dominarlo.
Da provare assolutamente anche la versione non ufficiale su floppy. La colonna sonora originale non dice granchè, ma rifatta con il SID diventa cattivissima!
Compralo, compralo, compralo, compralo.... mpralo... lo.
[TheKaneB]

FREE DOWNLOADS!

- C64anabalt in cartridge format:
http://downloads.rgcd.co.uk/games/c64anabalt/c64anabaltcart.zip
- C64anabalt in .d64 disk format:
http://downloads.rgcd.co.uk/games/c64anabalt/c64anabaltdisk.zip
- C64anabalt in .tap tape format:
http://downloads.rgcd.co.uk/games/c64anabalt/c64anabalttape.zip
- mp3 recordings of the two C64anabalt soundtracks:
http://downloads.rgcd.co.uk/games/c64anabalt/c64anabaltmp3.zip
- C64anabalt cracked version in .d64 disk format:
http://noname.c64.org/csdb/release/?id=104236

Sistema: **C=64**
Anno: **2012**
Genere: **Piattaforme / Avventura / Arcade**
Autori:
Georg 'Endurion' Rottensteiner (programmazione), Trevor 'Smila' Storey (grafica), Mikkel 'Encore' Hastrup (musica), Trevor 'Smila' Storey (packaging)
Produttore/Distributore:
Psytronik & RGCD
Supporti di gioco:
cartuccia, cassetta, floppy (5,25'), digital download

Prezzi indicativi (nuovo): Variabili in base a formato e dotazione (vedi recensione)

Pagella:
Impatto **99%**
Carisma **98%**
Tecnica **96%**
Gameplay **95%**
Replay **91%**
Globale **96%**
Giudizio:
Soulless è un capolavoro videoludico sotto ogni aspetto e un prodotto di qualità eccezionale. Da avere ad ogni costo.

All'ultimo momento è arrivata la notizia che è stato reso gratuito il download del gioco! Lo trovate su http://csdb.dk Attenzione però, perché per finire il gioco avrete comunque bisogno di prendere nota delle posizioni delle Spirit Stone

C'era una volta un re.
Ma non uno di quelli smunti e aristocraticoidi che oggi ci siamo abituati a conoscere grazie alle peggiori trasmissioni in TV...
No, questo era un re cazzuto e si chiamava Rizek.
Vestito di corazza e armato di spada e scudo, saliva sul suo cavallo bardato e combatteva in prima linea vincendo spesso pure le gare a chi spaccava più teste con i suoi veterani più sanguinari.
Un'intensa attività militare, si sa, aiuta l'economia di uno stato ed infatti le cose andavano molto bene nel regno finché destino volle che un giorno come tanti altri, dopo l'ennesimo saccheggio e messa a ferro e fuoco di una povera cittadina di pescatori inermi, il re decise di fare basta.
E così basta con le guerre, basta saccheggi, basta con le stragi d'innocenti, basta agli stupri di massa, basta con le torture e basta con gli spargimenti di sangue.
Nasceva così un nuovo regno di pace e serenità, dove tutti potevano vivere e riprodursi felicemente, coltivando pomodori e allevando capre.
Fatto sta che dopo pochissimo tempo l'intera economia del regno se ne andò a male, le banche rischiavano di fallire e il debito pubblico saliva alle stelle nonostante le privatizzazioni e le svendite di beni di stato. Così, zitti zitti, accadde che si riunirono in parlamento i più alti esponenti del governo e stabilirono che, per salvare la loro economia, occorreva istituire un governo tecnico che avrebbe strozzato il popolo di tasse, incrementando la svendita di risorse pubbliche, preservando le pensioni di lusso e i privilegi dell'aristocrazia e della classe politica.

Per attuare tutto questo però occorreva togliere di mezzo re Rizek affinché non rompesse i coglioni durante l'operazione. Se ne incaricò il viscido Kalen, mago di corte di cui il re si fidava.

La notte di luna piena successiva alla segreta riunione, il viscido Kalen entrò di soppiatto negli appartamenti del re mentre questi dormiva della grossa dopo una festa alcolica al palazzo di

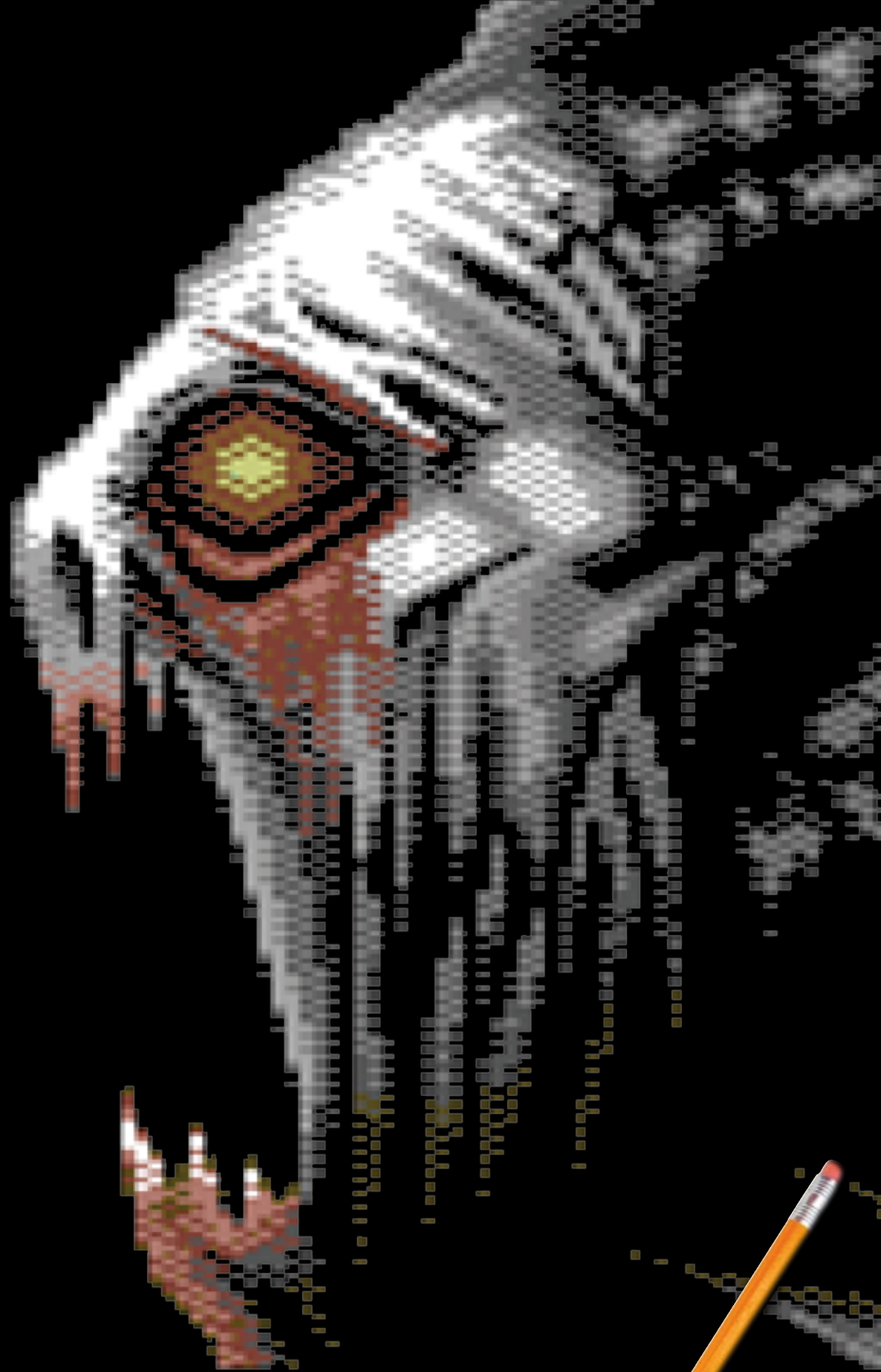
corte e, con un incantesimo del suo bastone maledetto, privò il povero re Rizek della sua anima e lo tramutò in una bestia a metà tra un umano e un rettile, incapace di parlare, di scrivere e di brandire armi. Con Rizek così conciato fu facile poi condizionare l'opinione pubblica e raccontare che il re era stato disintegrato da quella bestia che fu trovata nelle sue stanze da Kalen il mago.

La creatura senz'anima che un tempo era re Rizek fu così imprigionata in un sotterraneo. La chiave del sotterraneo fu buttata nell'oceano, l'anima di re Rizek fu nascosta chissà dove e il parlamento istituì il nuovo governo di tecnici cialtroni come stabilito. Si tornò a far guerre in giro per le lande e tutti gli oligarchi dello stato vissero felici e contenti, sfruttando il popolo per centinaia e centinaia di anni.

Mille anni passarono che Rizek visse imprigionato nell'oscurità, senza parlare, senza mangiare o bere e senza mai morire. Finché un giorno ci fu un grande terremoto ed una parete crollò.

Rizek era di nuovo libero e qui comincia Soulless il videogame.

La trama del gioco è dunque semplice: si "vestono i panni" di re Rizek tramutato in bestia e invecchiato di ben 1000 anni (ma li porta benone), bisogna ritrovarne l'anima affinché ritorni nuovamente alla forma umana e brandisca ancora spada e scudo per riportare finalmente ordine in tutto questo casino.

Il gioco consiste in una sorta di platform-adventure a stanze, a metà strada tra Draconus e Impossible mission (e scusate se è poco.). Rizek non dispone di nessuna arma per farsi strada tra le creature ostili che popolano il dungeon, può solo evitarle

con destrezza per avanzare nel labirintico sotterraneo. Inoltre per ritrovare la propria anima a re Rizek non basta trovare tutte le chiavi per aprire ogni anfratto del sotterraneo, occorre anche comporre la giusta combinazione di rune magiche (le Spirit Stone), prendendo note a matitona su appostia tabella cartacea (fornita con il gioco) durante il percorso.

Il solido gameplay sulle prime risulta piuttosto difficile ma in pochissimo tempo, grazie ad un ottimo rilevamento di collisione degli sprite, si acquisisce una proprietà di controllo del protagonista che rispetto alle prime partite sembra di essere Diego Armando Maradona che dribbla i difensori avversari.

infine Rizek può rovistare tra gli oggetti presenti nel sotterraneo e, avevendo studiato un po' di rudimenti di magia in seconda media, può perlomeno utilizzare le pergamene magiche che trova per acquisire qualche secondo di

invulnerabilità, per distruggere i nemici presenti sullo schermo, per bloccarli per un po', ecc.
Soulless fu annunciato circa un anno prima da Psytronic & RGCD, ci si aspettava moltissimo per il trentennale del Commodore 64 ed ecco qua il premio più bello: un capolavoro videoludico curato fin nei minimi particolari, avvincente e tutto da giocare!
Tecnicamente Soulless risulta eccezionale, la grafica in gioco è coloratissima, con fondali definiti e sprite molto ben disegnati che si muovono in modo fluido. Il rilevamento di collisione degli sprite è preciso e studiato per rendere un'altissimo livello di giocabilità e con il susseguirsi delle partite si diventa sempre più bravi a guidare Rizek. Il sistema di controllo è semplice e immediato e risponde alla perfezione ai movimenti del joystick.
Le musiche sono realizzate nel modo più egregio e davvero aiutano ad entrare nella oscura atmosfera del gioco.
L'azione si sviluppa rapidamente tra le innumerevoli stanze del sotterraneo ed il gioco è sufficientemente lungo da poter soddisfare pienamente anche i gamers sessantaquattristi più incalliti. Altro enorme punto di forza di Soulless è l'artwork e la dotazione che viene fornita insieme al gioco., degna delle

Soulless è una piccola perla. Uno di quei giochi che si guadagnano il posto nell'olimpo ludico con le unghia e i denti. Non pensavo che dopo 30 anni si potessero ancora impiegare tutte queste energie nello sviluppo di un gioco per C=64. Mi inchino all'eccellenza e vado subito ad ordinare l'edizione completa di mappa, colonna sonora, cartoline, trick track e scartoffie assortite.
Guarda mamma: sono tornato bambino, yeee!
[TheKaneB]

migliori super collector's edition storiche della Blizzard o giù di lì. Le versioni del gioco su cartuccia e floppy infatti, oltre alla confezione standard comprendono anche un mega-poster con tanto di mappa del gioco in stile-pergamena sul retro, 4 adesivini del gioco e un intero fumetto introduttivo presente nel booklet di un CD contenente una valanga di materiale:

- making of del gioco
- promo video di Soulless ed altri giochi Psytronic & RGCD
- bozze e disegni sul concept di Soulless, sfondi e artworks vari
- versioni del gioco in digitale (floppy, cassetta, cartuccia)
- demo del prototipo del gioco
- soundtrack + remix della colonna sonora del gioco
- wallpaper, immagini, toni
- due podcast audio di 2 ore: il primo è l'episodio numero 20 di "One man and his mic" una meravigliosa celebrazione sinfonica dei trent'anni del C=64; il secondo dedicato alla Psytronic Software
- 3 demo di videogiochi Psytronic.

Inutile dire che tutto questo porta con sé un qualcosa di esaltante e importante, qualcosa che rende Soulless una delle dimostrazioni più evidenti del maestoso ritorno del Commodore 64 sulla scena internazionale.

Per i possessori di un vero C=64, è vivamente consigliata la versione su cartuccia per via dell'istant-load del gioco. È possibile acquistare il gioco anche in semplice download digitale per giocarlo con gli emulatori, oppure su floppy o su cassetta per gli

Se fossimo ai tempi di Zzap, questo gioco si meriterebbe la medaglia d'oro, ma visto che (purtroppo) quella splendida rivista non esiste piu', la medaglia d'oro gliela diamo noi.
Soulles è un gioco che rappresenta un mix perfetto di giocabilità e divertimento d'altri tempi. Tecnicamente è valido, la grafica fa il suo dovere ed il sonoro è molto accattivante ed orecchiabile, anche se alla lunga puo' risultare un po ripetitivo. I riflessi ed il tempismo nei movimenti saranno i punti chiave per raggiungere la "giocabilità perfetta" (con questo termine definisco il punto in cui si ha un controllo totale del personaggio e si acquisisce un livello di bravura "definitivo", superando con scioltezza qualunque ostacolo), che darà molte soddisfazioni.
Il Commodore 64 quindi "risorge" con questo gioco, riportando nel 2013 il feeling alla "Impossible Mission" incastonandolo in un platform che non mancherà di farvi passare momenti di puro divertimento, riscoprendo (come ho fatto io con questo gioco) che gli 8 bit, hanno ancora da dire la loro. Psytronic: a quando la versione per Amiga?
[Grendizer]

I PREZZI

- PREMIUM DISK / CD / POSTER £14.99
- TAPE / CD / POSTER £8.99
- BUDGET DISK EDITION £4.99
- COMPANION CD-ROM £4.99
- A3 POSTER / MAP £1.99
- CARTRIDGE / CD / POSTER £25.00
- DIGITAL DOWNLOAD £1.99
- PREMIUM DISK ONLY £9.99

[www.binaryzone.org/retrostore]

inesauribili amanti dei loader old-school con tanto di immaginona e musichina esaltante. Non un solo dettaglio è stato lasciato al caso ed ognuno di essi è stato curato a regola d'arte magistrale.
Dopo Knight 'n' Grail ed altre piccole gemme videoludiche a 8 bit, la Psytronic Software ci strabilia con questo Soulless, un gioco destinato a far parlare di sé per molto tempo. Grazie inoltre all'attenzione ai concetti di collezionismo della RGCD, Soulless entra nel mercato nel modo più trionfale: in ricche edizioni da collezionare.

A Soulless va dunque la prima medaglia d'oro di C=FanGazette. E in tutte le redazioni siamo estremamente orgogliosi che si tratti di un videogame per Commodore 64.

L'uscita di giochi come questo dimostra quanto il Commodore 64 sia una piattaforma immortale, alimentata da passione e divertimento.
Questo Soulless è, indubbiamente, un gioco che ci riporta indietro nel tempo grazie alla sua immediatezza, la sua giocabilità. Allo stesso tempo risulta essere affascinante ed impegnativo dati i suoi enigmi.
Tecnicamente è stato sfruttato tutto quello che si poteva, con atmosfere cupe e tetre che ci immergono esattamente nello scenario di gioco.
Buon sistema di controllo, dove difficilmente ci ritroveremo a lanciare il joystick contro il muro per aver ciccato salti.
Audio decisamente curato ed accattivante.
Veramente un ottimo prodotto. [TheBigShow]

C64

16KB CARTRIDGE GAME DEVELOPMENT COMPETITION!

Da un paio di anni si svolge una gara internazionale che coinvolge i creatori di videogames della DemoScene del Commodore 64. Il "C64 16Kb Cartridge Game Development Competition!" (tranquillizzatevi, d'ora in avanti lo chiameremo solo COMPO) è un'iniziativa dell'inglese RGCD, una delle realtà più produttive del pianeta tra tutte quelle ancora attive che trattano 'Commodore 64 e dintorni'.
Ogni anno dunque viene istituita una giuria di una dozzina di loschi individui presi qua e là tra DemoScene, Software House, giornalisti e Crackers, incaricata di valutare i videogiochi degli iscritti. Come incentivo a partecipare non mancano certo i premi, tra qualche centinaio di sterline in denaro, hardware e software originale vario in quantità e persino qualche raro gioiellino da collezione.

La cosa che al giorno d'oggi rende straordinario il COMPO è il fatto che i videogiochi non possono superare i 16 kilobyte in tutto!
Naturalmente la piattaforma ideale su cui operare per una siffatta titanica micro-impresa non può che essere il Commodore 64, il MicroComputer per eccellenza. Ed è incredibile cosa riescano a fare gli attuali campioni della DemoScene...

Tra conversioni, concept originali e cloni di amati classici del passato il COMPO risulta già una giovane fabbrichetta di inediti giochini istant-load per Commie, dove i coder partecipanti devono operare grossomodo con gli stessi mezzi e per lo stesso supporto dei programmatori del 1984: la cartuccia a 16 Kb per C=64, una roba nerd a livelli antologici!!!

E ora i risultati del COMPO 2012 appena concluso, sadicamente dall'ultimo al primo...

13. LITTLE SARA SISTER 2

Autore: Ice00

Ottima musica e 15 livelli di classico platform game pesantemente ispirato al mitico The Great Giana Sister di Manfred Trenz (con musiche di Chris Huelsbeck). Il gioco risulta compatibile NTSC (lo standard video dei C=64 Made in USA) e, non prevedendo l'uso di altro che il joystick, con il C=64GS. Un paio di chicche sono senz'altro la tabella dei record ed i chackpoint di metà livello.

12. MONKEY EAT MILKEY

Autori: Ron & Wolk / SOS

Questo giochino dal gameplay a prova di cerebroleso e dall'aspetto carinissimo è una sfida due giocatori (ciascuno guida una scimmia) su uno schema di gioco che ricorda un po' i celebri "Game&Watch" della Nintendo ma più statico.

11. AMAZON TALES

Autore: Richard Bayliss

Purtroppo, per motivi di lavoro del suo autore, questo gioco non è stato ancora portato a termine. Si tratta di un pestaduro a scorrimento orizzontale dal tema evidentemente amazzoniano (o amazzonico?). Il gioco, completo solo al 75%, risulta giocabile e tecnicamente molto ben fatto. Attendiamo di vederne la versione definitiva entro l'anno.

10. SPIKE DISLIKE

Autore: David Eriksson

Un semplicissimo one-button-game dalla grafica molto pulita. Sembra mancare di qualcosa per definirsi effettivamente un gioco completo. Speriamo in futuri arricchimenti e ritocchi.

9. ESCAPE FROM THE LAUNDRY

Autore: The Mad Scientist

Un clone di Manic Miner molto ben fatto: buon pane per i denti degli old-school-gamers più arditi.

8. SPACECHEM NANO

Autore: P1X3L.net

Questo buon puzzle-game risulta un bel po' spartano perché è stato realizzato per il Commodore Max, una sorta di C=64 limitato e con soli 4Kb di RAM.
Ad ogni modo ALeX e Retrofan (P1X3L.net) hanno pianificato di realizzarne una seconda versione migliorata, fatta apposta per il grande e potente hardware del Commie.

7. RENT-A-COP

Autore: Achim Volkers

Questo gioco è un tributo ad un classico per Atari 2600 dal titolo 'Keystone Kapers'. La splendida musichetta in gioco è di Goto80. Tu sei il poliziotto e devi beccare il ladro prima che fugga dall'edificio. Il gameplay è molto solido e graficamente il gioco risulta bello e colorato.

6. ON THE FARM III

Autore: Achim Volkers

Un divertente giochino arcade dal tema "Gabbiano-VS-Pecore" dove tu sei il gabbiano e devi distruggere tutte le pecore che puoi cercando di cagargli addosso! Opinione universale è che tutti dovrebbero farci una partita almeno una volta nella vita. E poi vedrai che le partite diventano almeno 3 o 4...

5. GET 'EM DX

Autore: Endurion

Efficacissimo arcade old-school giocabile anche in multiplayer.
Il gioco è un riuscito miscuglio tra Pac Man e Wizard of Wor ed ha già una sua edizione su cassetta (Psytronic) e una su cartuccia in confezione di lusso (RGCD) in commercio!

4

2

4. MATCH-BUSTER

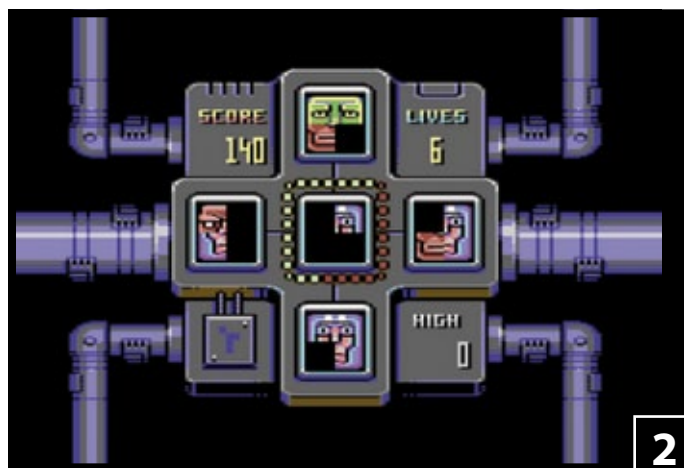
Autore: S.E.S./Crest

Match-Buster è una sorta di clone di Boulder Dash in miniatura ma dal gameplay più intelligente e con meccaniche di gioco diverse. È presente persino una 'attract mode' che mostra come si gioca.

3. WONDERLAND

Autore: Endurion

Per tutti coloro che hanno sempre sognato una versione di Legend of Zelda (quello della Nintendo) per il proprio amato Commodore 64, ecco che arriva Wonderland dell'ottimo Endurion.

Gameplay, musica, grafica, sistema di controllo e rilevamento di collisione degli sprite sono oltremodo convincenti, e poi un insano numero di schermate da esplorare (anche nel sottosuolo!), mostri e mostroni da affrontare, l'utilizzo di oggetti, l'inventario, la mappa su schermo...

2. ASSEMBLOIDS

Autori: Enthusi & iLKke

In questo geniale giochino si assemblano delle facce.

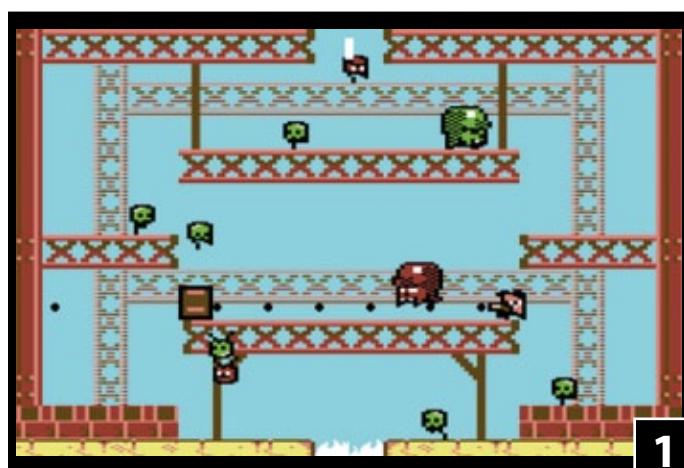
Ci sono 4 caselle, in ciascuna viene assemblata una faccia composta da 4 parti. Una volta completate, le singole facce scompaiono lasciando libere le caselle che le contenevano. In pratica si gioca contro il tempo ad un mix tra un semplice rompicapo ed un gioco di riflessi colorato e coinvolgente.

1. SUPER BREAD BOX 16KB

Autore: Paul Koller

Ed eccoci finalmente al gioco che tutti inconsapevolmente abbiamo aspettato per tanti, tanti anni: la conversione di 'Suer Crate Box' per C=64. Una gafica spettacolare, una musica lobotomizzante, frenesia e adrenalina a mille, un numero incredibile di roba che corre per lo schermo, menu di selezione per 3 schermate di gioco differenti, armi diversissime tra loro nell'aspetto e negli effetti, dal revolver al bazooka... La ciliegina sulla torta? Koller sta lavorando per realizzare entro l'anno una versione da 64 Kb di Super Bread Box che verrà poi pubblicata e distribuita dalla RGCD. Non vediamo l'ora e intanto grandi complimenti al vincitore del COMPO 2012 Paul Koller!

3

1

Tutti i giochi del COMPO 2012 sono scaricabili gratuitamente dal CSDB (C-64 Scene DataBase) all'indirizzo: http://csdb.dk
E se non hai un emulatore C=64, scaricati subito il VICE! (http://vice-emu.sourceforge.net)
Infine per tutte le info sul COMPO 2013, fare riferimento al sito della RGCD: http://www.rgcd.co.uk

... MA NEL 2011 COM'ERA ANDATA AL COMPO?

Oltremodo benone direi! La classifica finale fu questa:

01 - FAIRY WELL (Wide Pixel Games)
02 - C64ANABALT (Paulko64)
03 - PANIC ANALOGUE (Goin' Sideways)
04 - SPACE LORDS (P1X3L.net)
05 - JARS' REVENGE (TRSI)
06 - WOOLLY JUMPER (Richard Bayliss)
07 - FORTRESS OF NARZOD (TRSI)
08 - THE MOLLUSK (Achim Volkers)
09 - GET 'EM! (Endurion)
10 - BLOK COPY (T.M.R)
11 - RONG - RON'S PONG (Ronny 'Ron' Nordqvist)

Degli undici giochi finalisti, ben nove hanno poi avuto una loro edizione commerciale su cartuccia, ad opera della RGCD, entro un anno dalla fine della competizione!

Naturalmente, tutti i titoli del COMPO 2011 (e anche svariate versioni crackate degli stessi giochi) sono sempre scaricabili gratuitamente dal solito CSDB (**http://csdb.dk**).

CYBERCON III

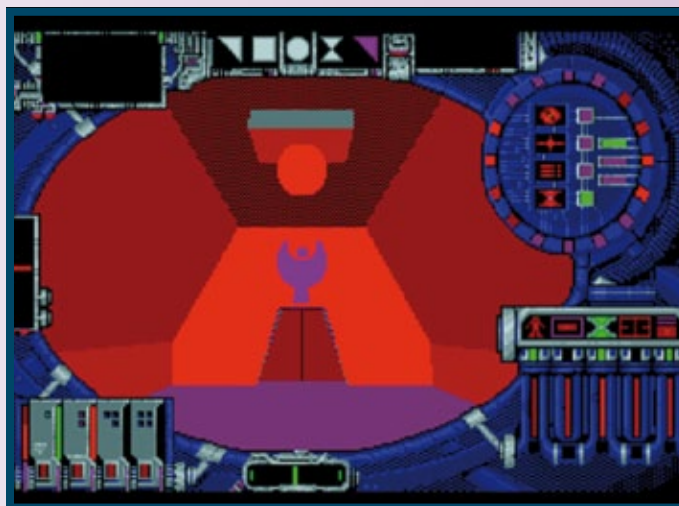
Sistema: **Amiga (OCS/ECS)**
Anno: **1991**
Genere: **3D prima persona/ Azione/Avventura/Puzzle**
Autori: **The Assembly Line (Programmazione di Adrian Stephens, Andy Beveridge, Martyn Day; grafica di Ricardo Pinto; musica di Dynan Thiew)**
Produttore: **U.S.Gold**
Supporto di gioco: **Floppy**

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 25**
- CIB: **€ 13**
- Bundle: **€ 5**

Impatto: **90%**
Carisma: **90%**
Tecnica: **95%**
Gameplay: **85%**
Replay: **90%**
Globale: **90%**
Giudizio:
Un tesoro nascosto e poco noto degli anni '90 da rivalutare e consegnare alla memoria storica quale precursore del videogioco moderno. Difficile e complesso, merita senz'altro una chance da parte di ogni amante del retrograming.

"In un mondo impazzito, questa è la pazzia più grossa di tutte. Un uomo solo contro il più avanzato sistema di difesa mai inventato; un uomo solo contro legioni di robot capaci di distruggere intere città. Un uomo solo contro Cybercon."

Nell'era dei capolavori videoludici in grafica bidimensionale occorreva proprio una certa dose di pazzia per immergersi nel singolare mondo 3D di Cybercon III, un gioco sviluppato nel lontano 1991 dalla Assembly line già nota al pubblico per l'originalità dei propri giochi dei quali alcuni influenzati dal genere fantascientifico cyberpunk.
L'introduzione del gioco è priva degli effetti speciali tipici della softeca del gioiellino di casa Commodore; in un unico caricamento si passerà dal loading screen raffigurante il disegno di una struttura hitech ad opera di Ricardo Pinto, alla schermata del titolo arricchita dal roteante modello 3D del nostro alter ego virtuale. Altra singolarità per essere un gioco Amiga è la totale assenza di una colonna sonora. L'azione sarà accompagnata solo da un costante rumore di fondo composto da strani rumori digitali oltre agli ottimi effetti sonori relativi all'apertura e chiusure di porte automatiche, movimento ascensori, spari e suoni emessi dai tanti robot ostili che animeranno gli ambienti che andremo ad esplorare.
Nei credits iniziali apparirà l'altisonante scritta "a virtual reality "e non a caso proprio negli anni novanta abbiamo assistito alla crescita esponenziale dell'interesse per la simulazione grafica della realtà, parallelamente allo sviluppo d'importanti tecnologie che avrebbero infine conquistato sia i videogames che gli effetti speciali del cinema. Una rivoluzione persino paragonabile all'invenzione stessa dei fratelli Lumière.
Su Amiga, C=64 e Pc erano già state pubblicate alcune avventure interamente realizzate in grafica poligonale solida, come ad esempio i giochi della serie Freescape sviluppati da Incentive Software.
Tuttavia Cybercon III si presentava subito come una creazione molto più complessa e profonda di qualsiasi altro gioco del genere.

E' compito dell'avventuriero inoltrarsi nella mortale e labirintica struttura ipertecnologica di Cybercon III, organizzata in diversi livelli di altezza e costruita con un quantitativo di poligoni superiore a qualsiasi grafica 3D fino a quel momento mostrata dagli home computer.

Il gioco è compatibile con il chipset OCS/ECS, mentre non và su Amiga 1200 dove è necessario disattivare la cache dati della cpu, emulare il chipset OCS e caricare in memoria il kickstart 1.3 tramite apposita utility. Nessun problema ovviamente sia in emulazione che su hardware reale (anche AGA + fast ram) utilizzando un installazione Workbench 2.x/3.x + Whdload.

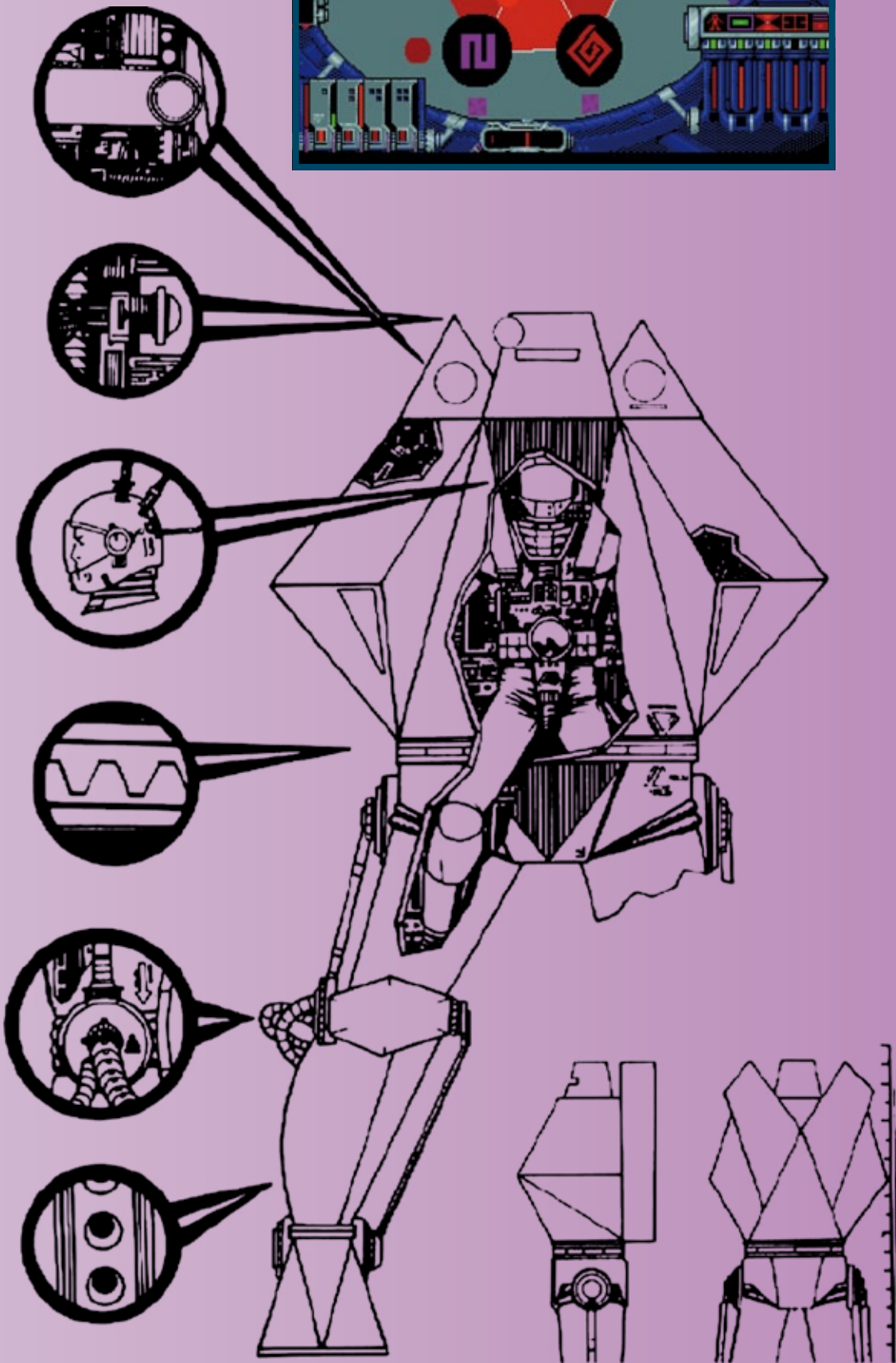
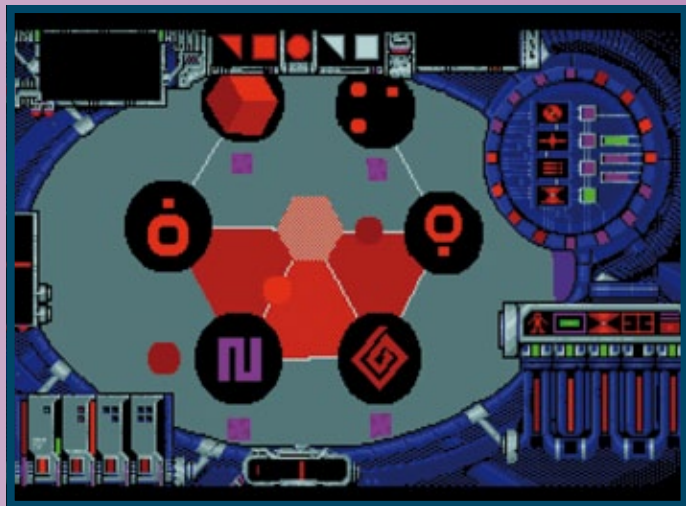
Il movimento all'interno del mondo tridimensionale, fluidamente renderizzato in real time dal vostro inseparabile Amiga, non è particolarmente complesso: spingendo la leva del joystick in avanti e indietro ci sposteremo nelle rispettive direzioni; la direzione destra e sinistra permetteranno invece di guardarsi intorno.

Tramite la pressione del pulsante fuoco ed inclinando la leva del joystick su e giù osserveremo in alto e in basso, mentre con fuoco più la leva inclinata a destra o sinistra ci sposteremo lateralmente. In determinate condizioni è possibile anche saltare tramite la pressione di un tasto o del pulsante fuoco essendo in movimento.

Conviene familiarizzare bene con tali comandi perché nel gioco è sempre necessario procedere con cautela e circospezione, la difficoltà di Cybercoon III non permette certo un'esplorazione spensierata.

I movimenti del robottone da noi comandato sono resi ancora più realistici da una leggera inerzia grazie alla quale la marcia non si arresterà immediatamente al rilascio della leva del Joystick, ma solo dopo qualche istante. Un piccolo dettaglio che aumenta sensibilmente la sensazione di trovarsi dentro una dimensione virtuale.

Fatto ciò è di vitale importanza prendere confidenza con l'intricata interfaccia grafica visibile nelle immagini e la cui funzione non è affatto scenografica.

Ogni singolo elemento della strumentazione a video avrà un'importanza cruciale per lo svolgimento dell'avventura, il che rende il gioco complesso quasi quanto un simulatore.

Ricordo ancora oggi, dopo più di vent'anni, la facce esterrefatte degli amici quando interruppi la loro devastante sessione a kick off per mostrare questo gioco.
Molti pur non capendo quasi nulla di quelle immagini a video, restarono come me affascinati dalla assoluta libertà di movimento in un mondo virtuale del tutto alieno per i videogiochi dell'epoca.
Un gioco del genere non era destinato a scalare le classifiche di vendita o a imporsi come pietra miliare, ma non mi sorprenderei affatto se alcuni protagonisti della successiva era videoludica in grafica 3D, abbiano giocato da ragazzini a questo titolo.
[Amig4be]

Qui arriva senz'altro in aiuto il manuale che potete trovare in versione integrale e in Italiano all'indirizzo
http://hol.abime.net/3159/manual

Insomma... ma che diavolo bisogna fare in questo gioco, vi starete chiedendo...
L'obiettivo è la neutralizzazione dell'intelligenza artificiale Cybercon che per effetto delle proprie direttive, unite ad una superiore capacità intellettiva, ha ovviamente optato per l'incondizionato sterminio della specie umana.
Tale scopo potrà essere raggiunto soltanto tramite una lunga esplorazione del complex dove essa fisicamente risiede, con annessa risoluzione di strani enigmi... anche se forse è più corretto intendere l'intero gioco un unico enorme enigma.
Non ci saranno indicazioni o stralci di trama da leggere qua e la, ma soltanto un insieme di codici sottoforma di simboli geometrici da combinare tra loro in delle chiavi indispensabili per accedere a nuove parti della struttura.

L'inusuale complessità del gameplay di C3 deriva evidentemente dall'originaria volontà di creare qualcosa fino ad allora mai vista dai giocatori, motivo per cui questo titolo introdusse nel 1991 innovazioni tali da renderlo oggettivamente un precursore di diversi giochi moderni e dall'incalcolabile (e mai ufficialmente riconosciuto) suo valore seminale.

E' possibile ad esempio interagire con l'ambiente e i diversi dispositivi in esso presenti o in modo automatico, quando questi rileveranno la nostra presenza, o tramite una chiave sonica (un suono simile quello del sonar) per interrogare i sistemi in attesa.
Il comportamento dei robot nemici è regolato da alcuni script che riescono a dare l'impressione di una primordiale intelligenza artificiale, come se una volta rilevata la nostra presenza essi elaborassero la possibilità di attaccare anziché proseguire nel loro percorso, a volte ne verrà fuori un momento fatale d'indecisione nel quale potrete farli saltare per aria.

Altro aspetto estremamente curato dagli sviluppatori è il bilancio energetico, qualsiasi nostra azione comporterà infatti un dispendio di preziosa energia, come ad esempio l'impiego degli scudi protettivi (andare in giro senza è praticamente un suicidio), oppure il cannone (nostra unica bocca di fuoco) che dissiperà un quantitativo di energia proporzionale alla potenza disponibile.

Per non restare completamente a secco troveremo nello scenario alcuni generatori, sia sparsi in giro che rilasciati dalle entità robotiche nemiche al momento della loro distruzione.
Alcune di queste riserve hanno la proprietà di ricaricarsi automaticamente seppur con una certa lentezza, il che vi porterà a

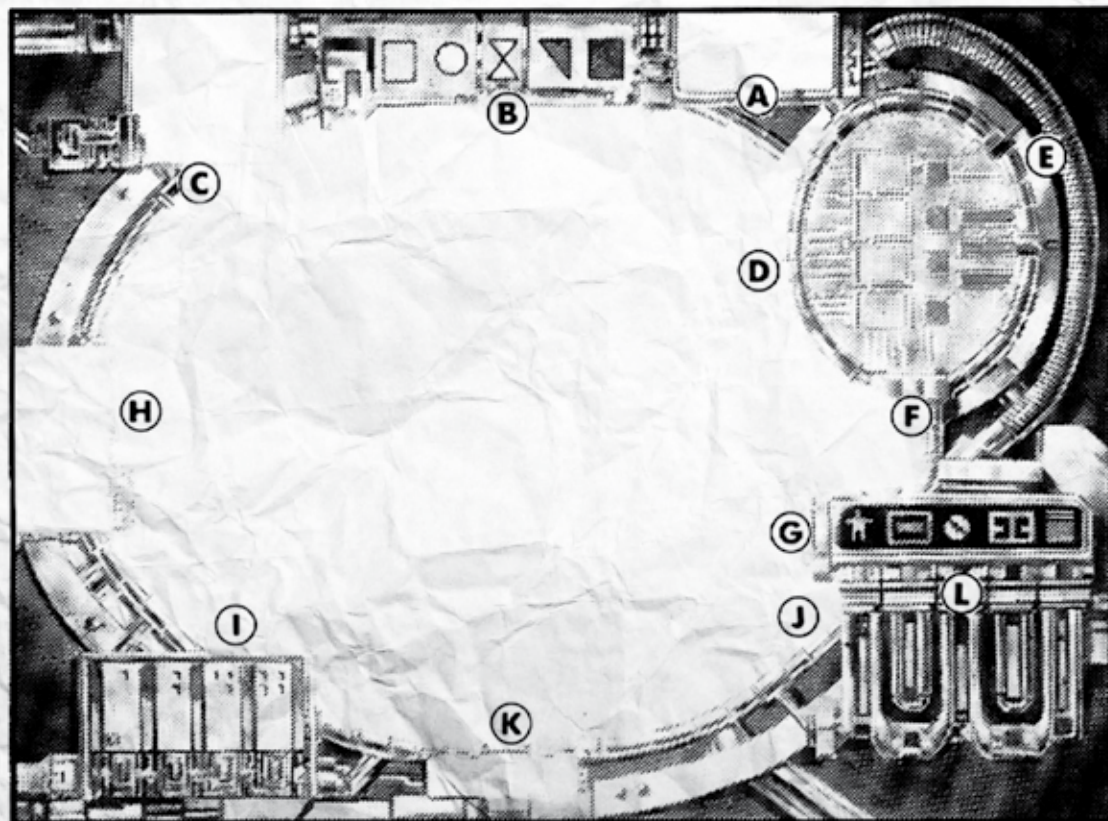
CYBERCON III: SCARICALO GRATIS!

Pacchetto Whdload (compatibile con tutti gli amiga wb 2.x 3.x kickstart 2.x 3.x):
http://www.whdownload.com/games/Update-2007-05-07/Cybercon3_v1.7_0243.zip

Immagine adf (1 disco, Amiga chipset OCS/ECS kickstart 1.x 2.x):
http://www.thegamearchives.com/files/c/cybercon_iii_(1991)(u__s__gold)[cr_csl]-amiga.zip

Manuale (pdf ita):
http://hol.abime.net/3159/manual

L'INTERFACCIA DI CYBERCON III

A	Visualizzazione chiave sonica
B	Visualizzazione icone, Contenuto Inventario, Codici
C	Monitor camera spia
D	Sistemi secondari
E	Modalità azione
F	Radar, Livelli di potenza
G	Armatura, Scudo, Secondari, Riparazione, Sensori
H	Indicatore di punto
I	Banchi di Energia disponibile
J	Indicatori di stato
K	Bussola
L	Auto Riparazione

sostare in alcuni luoghi non visitati di frequente dalle macchine ostili, tutte impegnate a seguire il proprio percorso all'interno del gioco utilizzando ascensori e montacarichi.
Oltre a ciò è possibile assorbire energia da alcune parti dello scenario quali sfere luminose dalle diverse dimensioni, che una volta esaurite non troverete più attive ripassando successivamente nelle loro vicinanze.
Persino degli oggetti presenti nell'inventario potranno essere prosciugati quando le cose si metteranno male.
Un altro elemento strategico di rilievo è dato dalla possibilità di piazzare alcune videocamere spia in qualsiasi punto desiderato, quindi collegarsi con esse a distanza e visualizzare la scena in modalità picture in picture nel rettangolo in alto a sinistra dell'interfaccia, oltre che a tutto schermo.
Alcuni modelli di telecamere sono in grado di muoversi liberamente nelle tre dimensioni per un'esplorazione sicura e radiocomandata degli ambienti particolarmente vasti e pericolosi.
Fortunatamente esistono anche delle speciali stanze dove sarà possibile salvare il gioco, inserendo un diverso dischetto anche non formattato.
Purtroppo in Cybercoon III non è stato previsto l'impiego del mouse che credo avrebbe semplificato molte operazioni. Il giocatore dovrà forzatamente alternare l'uso del joystick a quello della tastiera con il serio problema per i possessori di Amiga 600 dell'assenza del tastierino numerico.
Graficamente Cybercon III nel 1991 offriva una delle migliori grafiche tridimensionale viste in un videogioco casalingo. I modelli poligonali erano più complessi di quelli presenti in simili produzioni e meglio animati, il tutto con un'attenzione per i dettagli che impreziosiva l'impianto grafico grazie a scintille ed esplosioni rigorosamente rese in 3D, senza quindi ricorrere a sprite bitmap.
Alcune superfici anziché essere semplicemente colorate posseggono una sorta di effetto neve, o disturbo video animato, per simulare un'emanazione di energia. Niente di paragonabile al texture mapping che sarebbe esploso negli anni successivi, ma si trattava quantomeno un passo in avanti per la resa di superfici più complesse in una rappresentazione grafica 3D in real time. Occorreranno infatti alcuni anni prima di vedere pubblicare avventure in prima persona con una complessità superiore a quella di Cybercon III nonché dotate chiaramente di motore grafici più evoluti.
Questo perché le iniziali limitazioni imposte da una primordiale implementazione del rivoluzionario texture mapping nei videogiochi dei primi anni 90, determinò principalmente lo sviluppo del genere sparatutto in prima persona (Wolfenstein 3D, Doom et similia), cioè divertentissimi giochi dalle dinamiche molto banali se confrontate con i meccanismi evoluti di Cybercon III che ovviamente resta totalmente spoglio di texture con una libertà di movimento totale.
Per avventure 3D "immersive" e profonde, successive al titolo dell'Assembly line, possiamo invece prendere a riferimento i giochi della Looking Glass Production prima con Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992) e soprattutto con il celeberrimo System Shock più simile come dinamica a Cybercoon III, seppur con una componente RPG molto accentuata, pubblicato nel 1994 e quindi ben tre anni dopo per Pc MSDOS.

Sistema: **C=64, C=128**
Anno: **1988**
Genere: **Picchiaduro VS**
Autori: **Tiertex Design Studios (versione EU), Pacific Dataworks International (versione USA)**
Produttore: **GO!**
Supporto di gioco: **Cassetta**

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 16**
- CIB: **€ 10**
- Bundle: **€ 4**
(divedere i prezzi a metà per l'edizione budget)

Impatto: **70%**
Carisma: **95%**
Versione Europea:
Tecnica: **35%**
Gameplay: **22%**
Replay: **10%**
Versione USA:
Tecnica: **65%**
Gameplay: **50%**
Replay: **50%**
Globale: **49%**
Giudizio:
2 brutti giochi in uno (ciascuno occupa un lato della cassetta). Soddisfatta la curiosità di provarli entrambi non resta null'altro. Peccato!

Era il 1987 quando nelle sale giochi più sborone del pianeta arrivò Street Fighter, il primissimo gioco della popolare serie di "pesta-duro 1 contro 1" di casa Capcom.

Si impersonava Ryu dal bianco kimono, un giovane esperto di arti marziali che viaggiava per il mondo allo scopo di affrontare i più famosi lottatori al popolare gioco da strada "picchiamoci a sangue e vince chi resta in piedi".

A differenza degli altri Coin-op, Street Fighter non aveva i soliti pulsanti ma 2 cuscinetti da prendere a pugni, picchiando sul primo cuscinetto Ryu tirava un cazzotto, picchiando sul secondo tirava un calcio.

Il grande carisma della versione arcade, oltre che dalla tarazzissima idea dei cuscinetti da picchiare col pugno a martello, era dato dall'enorme dimensione degli sprite che si muovevano su un fondale a scorrimento orizzontale in entrambe le direzioni (ai tempi queste cose lasciavano a bocca aperta), dalla totale caratterizzazione (di aspetto e di mosse) di ogni personaggio e dall'introduzione di particolari mosse segrete eseguibili tramite movimenti rotatori del joystick in combinazione con il cuscinetto del pugno o del calcio.
Una libidine insomma...

Ogni 2 avversari sconfitti, si partecipava ad una sorta di bonus-stage in cui si potevano guadagnare preziosi punti (per mettere il record della giornata) dove Ryu rompeva una pila di tegole con un singolo colpo di karate. Infine c'era la possibilità di giocare in 2, uno contro l'altro. In questo caso il secondo giocatore controllava il forte Ken, esattamente identico a

Ryu nell'aspetto e nelle mosse, fatto salvo per la presunta nazionalità (Ryu è giapponese, Ken americano) il colore rosso del kimono e per i capelli biondi. Un annetto dopo uscì l'attesa conversione di Street Fighter per l'amato Commodore 64 e per Amiga 1000, 500, 2000 (OCS).

Per il Commodore 64 furono realizzate addirittura 2 versioni del gioco molto diverse fra loro, una ad opera di programmatori europei, l'altra made in USA.
In entrambe le versioni lo schema di gioco resta quello dell'arcade originale: Ryu deve sconfiggere uno ad uno tutti i suoi 10 avversari.
In Giappone Ryu deve combattere contro Retsu il monaco rinnegato e Jeki il tenebroso ninja, negli USA incontra il veloce Joe e Mike il pugile radiato daila boxe; in Inghilterra ad attenderlo ci sono Il punk energumeno Birdie e l'elegante Eagle con i suoi letali bastoni, in Cina affronta i maestri di Kung-Fu Lee e Gen.
Infine in Tailandia Ryu dovrà mettere KO i maestri di arti marziali Adon, agile e rapido come un uccello predatore, e l'invincibile Sagat, il campione assoluto, dimostrando così di essere il più forte Street Fighter del mondo.

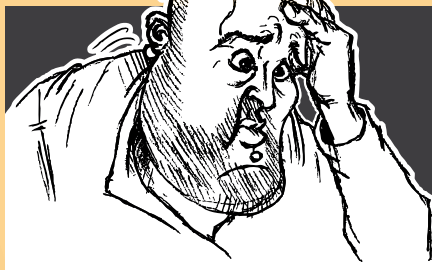
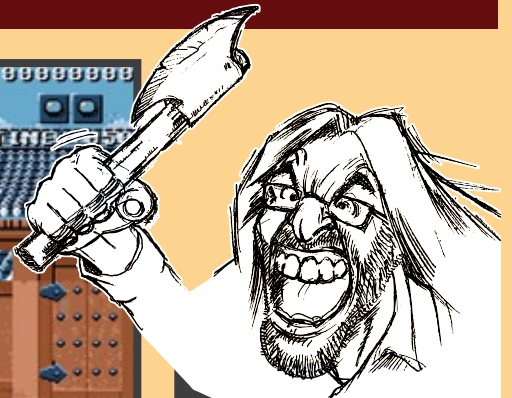
Buone botte!

La versione europea di Street Fighter è una cagata pazzesca! Quando comprai questo gioco (dall'immancabile negozietto di computer e spacciatore di videogiochi di quei tempi) ero un fan sfegatato dell'arcade originale, lo ricordo bene in una fornita sala giochi della riviera romagnola e ci spendevo gran parte dei soldini che riuscivo a racimolare grazie a innocenti atti di bullismo, piccoli furti in spiaggia e cose così. Sul C=64 non mi aspettavo certo uno speciale joystick con i cuscinoni da prendere a pugni come nel coin-op... Però almeno un po' di dignità a livello di grafica, sonoro e gameplay si pretende sempre da un pesta-duro. A onor del vero anche il gioco arcade non brillava in giocabilità ma faceva leva su un carisma senza eguali per i tempi e perciò c'era sempre la fila per giocarci. In questa versione per C=64 è sparito tutto il meglio, gli sprite dei lottatori sono grandi ma disegnati in modo terribilmente approssimativo e traballano in maniera invereconda. Il sistema di controllo è semplice da imparare ma Ryu sembra sempre rispondere con ritardo ai movimenti del joystick. Il rilevamento di collisione degli sprite è lento e poco preciso. I fondali pure sono disegnati in modo dozzinale ma per lo meno lo scrolling del gioco originale è rimasto così come sono presenti i bonus stage e le schermate intermedie dove vengono presentati i lottatori. Per quanto riguarda il sonoro infine, c'è la musichina del gioco originale in versione SID ma risulta banalotta e ripetitiva e sono totalmente assenti gli effetti sonori in gioco. La versione americana è molto migliore sotto ogni aspetto ma in essa dello Street Fighter originale non sono rimasti che i personaggi. Le schermate di gioco sono infatti statiche e senza scrolling e gli sprite, per quanto disegnati bene, sono piccolissimi. Come nella versione europea, anche qui sono svanite le mosse speciali e mancano anche tutte le schermate intermedie dove gli avversari si parlavano (prima e dopo ogni combattimento) e i bonus stage. Almeno in questa versione ogni personaggio ha la sua musichina... Entrambe le versioni di Street Fighter non sono semplici da completare ma il gameplay è ridotto a poco più che una ricerca della "mossa giusta" per questo o quell'avversario. Pur offrendo 2 giochi in 1 e nonostante il suo nome altisonante, Street Fighter per Commie diventa presto noioso anche da giocare in due e i lunghi multiload non aiutano a ritornarci quasi mai sopra, nemmeno per una partitella. Son robe che fanno inRazzare... [lucommodore]

Street Fighter

Sistema: **Amiga (OCS)**
Anno: **1988**
Genere: **Picchiaduro VS**
Autori: **Tiertex Design Studios**
Produttore: **GO!**
Supporto di gioco: **Floppy (3,5')**

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 15**
- CIB: **€ 8**
- Bundle: **€ 5**

Impatto: **70%**
Carisma: **70%**
Tecnica: **40%**
Gameplay: **50%**
Replay: **40%**
Globale: **54%**
Giudizio:
Conversione per niente entusiasmante e gioco in parte noioso... Scaffaleee!

La versione Amiga di Street Fighter avrebbe dovuto portare la sala giochi a casa nostra ma così non è stato, l'inesperienza dei programmatori si nota sia nel gameplay che a livello tecnico. L'unica miglioria rispetto alle versioni per C=64 sta nella grafica, che comunque non è paragonabile a quella del coin'op originale. I movimenti di Ryu sembrano sempre "a scoppio ritardato", talvolta si ha la sensazione di premere il pulsante di fuoco invano. La difficoltà è calibrata malamente: 7 su 10 avversari si battono facilmente con il solo calcio volante, rendendo il gioco noioso, banale e poco longevo. Cuscinetti da prendere a pugni a parte, su Amiga si poteva davvero produrre una perfetta conversione dell'arcade ma alla Tiertex Design hanno pensato bene di inaugurare la stagione delle conversioni spazzatura, tanto il gioco avrebbe venduto comunque per via del suo altisonante nome e per la popolarità acquisita dalla versione da sala giochi. L'arcade originale di Street Fighter era infatti colorato, veloce e dinamico nei combattimenti, entusiasmante e divertente da giocare sia in single player sia nelle sfide con gli amici.
Su Amiga purtroppo di Street Fighter è rimasto soltanto il nome e la delusione dei fan del gioco. [Arcadeheart]

La versione Amiga di Street Fighter altro non è che la fedele conversione della versione UK di Street Fighter per Commodore 64 con la grafica migliore (grazie al c****!). Oppure forse erano entrambe conversioni da Atari ST, non so con esattezza, fatto sta che il gioco fa schifo e delude su Amiga così come sul Commie. In realtà in quei tempi di transizione tra gli 8 e i 16 bit, anche un brutto gioco come questo poteva affascinare i gamers grazie alla più bella grafica rispetto a quella dei computer a 8 bit e quindi forse qualcosetta in tal senso la si potrebbe anche salvare di questo Street Fighter per Amiga... Purtroppo però ci sono problemi di gameplay pessimo, di una troppa lentezza (e scattosità) dei traballanti lottatori, di un sistema di controllo farlocco e di una bassa qualità del sonoro. Infine tutti i lottatori sembrano sempre dei perfetti deficienti, in grado di farsi rompere di botte senza reagire così come di abbattere Ryu con 3 colpi, tutto secondo criteri assolutamente casuali. Lasciatelo perdere! [lucommodore]

Sistema: **Amiga (OCS)**
Anno: **1992**
Genere: **Picchiaduro VS**
Autori: **XXX**
Produttore: **US GOLD**
Supporto di gioco:
4 Floppy (3,5')

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 20**
- CIB: **€ 10**
- Bundle: **€ 5**

Impatto: **70%**
Carisma: **90%**
Tecnica: **45%**
Gameplay: **40%**
Replay: **30%**
Globale: **55%**
Giudizio:
Purtroppo una pessima conversione, sembra di lottare sul suolo lunare.

Street Fighter II è forse il titolo più celebre e fortunato della storica industria di videogames Capcom. Il coin-op del famoso "pesta-duro 1 contro 1" uscì nel 1991.
Il gioco riprendeva pienamente l'elevato concetto di gioco dello Street Fighter originale ma risultava enormemente migliore del primo capitolo della serie per qualità e intensità di gioco, per la sfida che offriva in due giocatori, per grafica e musiche al top e per la grande varietà di mosse e di personaggi. In Street Fighter II infatti si possono controllare ben 8 lottatori dei 12 presenti nel gioco, tutti diversissimi tra loro (tranne Ryu e Ken). Street Fighter II fu un trionfo epocale, fu il gioco che rese la serie della Capcom così famosa da essere ancora in auge più di 20 anni dopo. Il coin-op originale si avvaleva di 6 tasti per ogni giocatore disposti su due file, 3 per i pugni e 3 per i calci. Grazie a questo ogni personaggio poteva disporre di 6 colpi quando stava con i piedi per terra, altri 6 in salto (calci volanti e amenità varie) e diverse mosse speciali la cui intensità e velocità potevano dipendere da quale dei tasti veniva utilizzato in combo con il giusto movimento del joystick. Inoltre la per quei tempi innovativa presenza delle "prese di lotta" (premendo il tasto giusto al momento giusto) e la possibilità di parare almeno parzialmente i colpi degli avversari resero il gioco un vero e proprio cult-game il cui sistema di gioco viene a tutt'oggi riproposto nei più nuovi e innovativi titoli della serie che escono per le console da gioco più moderne. C'erano infine anche altre piccole chicche che rendevano il gioco irresistibile come i fondali animati, la presenza nell'area di gioco (le strade) di oggetti come barili che si rompevano quando un lottatore ci veniva sbattacchiato contro. i momenti di stordimento dei personaggi quando si facevano invornire di botte senza reagire a dovere e i carismatici bonus stage dove si demolivano cadillac a calci e pugni, eccetera.

La versione Amiga di SF2 non convince perché nel tentativo di ricreare su Amiga 500 il grande gioco arcade si perde qualcosa. Graficamente è abbastanza fedele all'originale nonostante la limitata palette del gioco OCS lo penalizzi parecchio: i colpi energetici sono mal colorati e addirittura brutti da vedere e non sembrano nemmeno simili a quello che si vedeva in sala giochi. Le famose bolle di Ryu e Ken sono bruttissime, si contano addirittura una manciata di colori e le lame di Guile poi sembrano quasi comiche sia per i colori scelti sia per la scattosità nell'animazione. Ci sono le animazioni dei fondali anche se non tutte quelle dell'arcade originale. Non ci sono tutte le musiche dell'originale e la qualità delle poche presenti è mediamente bassa. In pratica SFII per Amiga è brutto da vedere, ma per il resto non ci siamo. Il gioco è scattoso su un Amiga 500 come su un Amiga 1200 accelerato. Street Fighter II, è evidente, non è stato per niente ottimizzato per sfruttare l'hardware dell'Amiga e il gioco risulta deludente. Ad ogni modo il gioco è Street Fighter e nonostante si giochi con un solo tasto anziché con 6, ci sono tutti i personaggi dell'originale, tutte le mosse, tutte le combo e tutti i colpi energetici che abbiamo imparato ad usare in sala giochi. Consiglio quindi di provarlo nonostante i suoi difetti. [Seiya]

Sistema: **C=64, C=128**
Anno: **1993**
Genere: **Picchiaduro VS**
Autori: **XXX**
Produttore: **US GOLD**
Supporto di gioco:
Cassetta, Floppy (5,25')

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 18**
- CIB: **€ 12**
- Bundle: **€ 4**
(moltiplicare per 1,5 per la versione floppy; dividere i prezzi a metà per le edizioni budget)

Impatto: **75%**
Carisma: **98%**
Tecnica: **45%**
Gameplay: **40%**
Replay: **20%**
Globale: **55%**
Giudizio:
Avrebbe dovuto essere un capolavoro e invece è una mezza schifezza per bambini cerebrolesi.
EPIC FAIL!

Di seguito sono riportate tutte le versioni di Street Fighter II per le macchine C= e Amiga ufficiali:

- 1992 - Street Fighter II per Amiga 1000, 500 e 2000 (OCS)
- 1993 - Street Fighter II per Commodore 64 su cassetta e floppy da 5 pollici e un quarto
- 1995 - Super Street Fighter II - The New Challengers per Amiga (OCS)
- 1995 - Super Street Fighter II - The New Challengers per Amiga 1200 (AGA)
- 1995 - Super Street Fighter II - Turbo per Amiga (AGA)
- 1996 - Super Street Fighter II - Turbo per CD32..

Rispetto alla versione originale del gioco Super Street Fighter 2 - The New Challengers permetteva di giocare con 4 lottatori in più.
In Super Street Fighter II Turbo invece venivano introdotte altre novità come la possibilità di parare ed eseguire mosse speciali in salto, quella di selezionare la velocità di gioco e una barra d'energia extra che in alcuni momenti permette di utilizzare mosse speciali potenziate.

Street Fighter II per Commie è una porcata di gioco.
Nel 1993 erano tutti consapevoli dei limiti del mitico Commie, ciò nonostante il bagaglio tecnico ormai a disposizione dei programmatori del C=64 aveva raggiunto livelli altissimi e c'erano le basi per fare, se non una perfetta conversione, senza dubbio un bel gioco che poteva mantenere il grande carisma dell'originale.
Purtroppo è andato tutto storto e Street Fighter II è un giochetto mediocrissimo, con un sonoro molto al di sotto della media (almeno le musiche dovevano farle tutte e non solo tre, di cui una sola in gioco, e per giunta fatte maluccio!) e talmente facile che per finirlo con qualsiasi personaggio basta spingere ripetutamente il pulsante del joystick (giuro!). A livello grafico tutto risulta ben colorato ma traballante e poco definito e l'area di gioco è ridottissima rispetto alle dimensioni dello schermo. Musiche e bonus-stage a parte, in Street Fighter II per C=64 c'è quasi tutto dell'arcade originale ma tutto è riprodotto in modo insufficiente. Per lo meno il gioco è riconoscibile e, una volta ogni 3 anni, una partitella a 2 giocatori potrebbe diventare persino una sfida divertente per passare qualche minuto. Consiglio di provarlo con un emulatore giusto per vederlo, comunque si tratta di un titolo storico per il mondo dei videogiochi. Intanto io vado a farmi una partita a International Karate +...
[lucommodore]

SUPER STREET FIGHTER II THE NEW CHALLENGERS

Sistema: **Amiga (OCS/ECS)**
Anno: **1995**
Genere: **Picchiaduro VS**
Autori: **Freestyle**
Produttore: **US GOLD**
Supporto di gioco:
5 Floppy (3,5′)

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 25**
- CIB: **€ 15**
- Bundle: **€ 10**

Impatto: **70%**
Carisma: **90%**
Tecnica: **65%**
Gameplay: **60%**
Replay: **50%**
Globale: **67%**
Giudizio:
Dopo il pessimo Street Fighter II si può solo migliorare, tuttavia siamo ancora al di sotto delle potenzialità offerte dai nostri Amiga.

Sistema: **Amiga (AGA)**
Anno: **1995**
Genere: **Picchiaduro VS**
Autori: **Freestyle**
Produttore: **US GOLD**
Supporto di gioco:
7 Floppy (3,5′)

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 25**
- CIB: **€ 13**
- Bundle: **€ 10**

Impatto: **70%**
Carisma: **90%**
Tecnica: **70%**
Gameplay: **60%**
Replay: **60%**
Globale: **74%**
Giudizio:
Migliore della versione OCS, tutto sommato non male ma si poteva fare di meglio.

In Super Street Fighter II - The New Challengers sono stati semplicemente aggiunti 4 nuovi personaggi ai 12 di SFII: T.Hawk, Fei Long, Cammy e Dee Jay. Sono state realizzate due versioni del gioco: una per Amiga OCS e una per Amiga AGA. La differenza tra le due versioni sono i colori, più vivaci e con più sfumature nella versione AGA e anche i movimenti dei lottatori sono più fluidi nella versione AGA. Entrambe le versioni sono state convertite bene e si ha davvero l'impressione di giocare al gioco originale. Le mosse ci sono grossomodo tutte (un po meno nella versione OCS) e i colpi speciali dei personaggi ci sono. Il gioco è fluido ed è un piacere poterci giocare e da rigiocare, dato che ci sono molti personaggi e alcuni di questi davvero difficili da usare. SSFIITNC è forse davvero l'unico titolo della serie che valga la pena di acquistare su macchine C= e Amiga. Nella versione OCS, per limiti tecnici, sono stati tagliati alcuni frame di animazione dei personaggi e dei colpi speciali ma la giocabilità non ne risente. Nella versione AGA, grazie ai 2 MB di chip RAM disponibili, il gioco è completo in ogni sua parte e non è stato tagliato nulla, comprese le sfere di energia infuocate di Ryu e graficamente è molto vicina all'originale (uscito in precedenza per MegaDrive, la console della SEGA a 16 bit). Durante l'introduzione del gioco, nella versione OCS non c'è nè musica nè audio, quindi tutto silenzio. Nella versione AGA non c'è la musica, ma ci sono gli effetti sonori. In entrambe le versioni però, sono state eliminate completamente tutte le animazioni dei fondali, quindi tutto è rigorosamente statico. Tutto sommato comunque SSFIITNC è senza dubbio un buon picchia-duro oltre ad essere il miglior titolo della serie Street Fighter per Amiga. Per via dei molti accessi al disco, è vivamente consigliata l'installazione su hard disk. [Seiya]

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Questa volta è GameTek a portare Super Street Fighter 2 Turbo su Amiga 1200 (AGA) e sul CD32 dove, grazie al supporto CD, sono presenti le tracce audio delle belle musiche di gioco. La trama resta quella di affrontare tutti gli avversari fino al boss finale, Mr. Bison, e sconfiggerlo. Ogni lottatore ha il suo personale motivo per combattere che si può scoprire solo completando il gioco. Rispetto ai precedenti Street Fighter II, in questo "Turbo" ci sono novità interessanti. È possibile giocare a 3 diverse velocità, l'ultima delle quali talmente veloce che solo i grandi esperti di questi giochi possono giocarci adeguatamente. Un'altra caratteristica è una piccola barra di energia "Special" che quando raggiunge il 100% (aumenta infliggendo colpi all'avversario) permette di eseguire delle mosse speciali potenziate. "Lo Special" è una mossa spettacolare che permette al giocatore di infliggere danni notevoli all'avversario. La differenza tra le due versioni (AGA e CD32) si riscontra solo nel sonoro del gioco. Su Amiga 1200 la bella introduzione animata, presente anche nel coin-op, è completamente muta così come la fase di selezione dei personaggi (solo qualche sporadico bip e click) e persino in gioco il sonoro

Sistema: **Amiga (AGA)**
Anno: **1996**
Genere: **Picchiaduro VS**
Autori: **GameTek**
Produttore: **US GOLD**
Supporto di gioco:
11 Floppy (3,5')

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 25**
- CIB: **€ 20**
- Bundle: **€ 15**

Impatto: **70%**
Carisma: **90%**
Tecnica: **70%**
Gameplay: **60%**
Replay: **60%**
Globale: 7**4%**
Giudizio:
Peccato per la mancanza delle musiche, la loro assenza penalizza quel seppur sufficiente lavoro di conversione.

Ho sempre odiato la serie Street Fighter dal profondo delle mie viscere! Il motivo di tanto odio sono le vesciche, si, esatto, le vesciche che mi sono ritrovato sulle mani per eseguire spasmodicamente le mezze lune e i semicerchi per le combo, palle infuocate, scariche di calci o pugni devastanti dei vari personaggi, ma la vera radice del mio odio per questo titolo è che nonstante le mani completamente deturpate da queste escrescenze ripugnanti e gonfie non sono mai riuscito a resistergli, quindi consiglio altamente questo gioco, ma non fate come me, usate i guanti! E poi... cosa posso farci... se sono follemente innamorato di Chun Lee!! [Allanon]

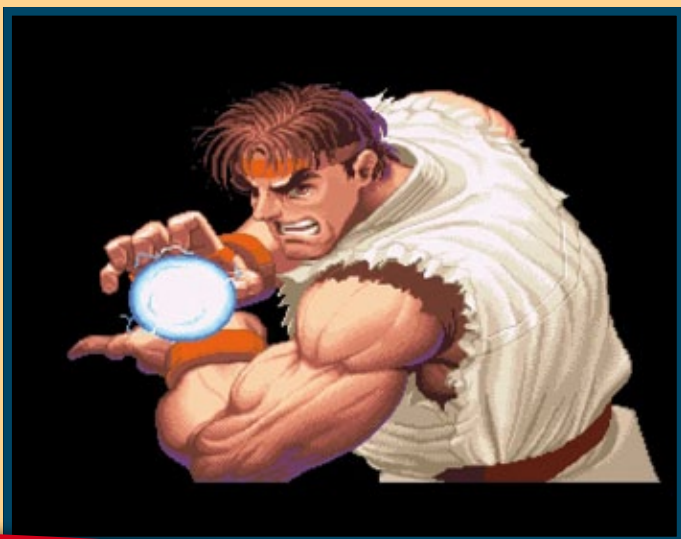
SUPER STREET FIGHTER II TURBO

è ridotto ai semplici effetti sonori dei colpi. Su CD32 invece ci sono tutte le tracce audio dell'arcade originale. Il gioco supporta il joystick a 6 tasti ma non è possibile scegliere i colori dei vestiti dei personaggi come nell'originale o in altre conversioni del gioco per altre piattaforme. I fondali in gioco sono totalmente statici e spesso sembrano mancare importanti frame nelle animazioni dei personaggi, problema che tende a generare imprecisioni visive che influiscono in modo pessimo sull'aspetto generale del gioco e sulla sua giocabilità. Altra nota di demerito a livello grafico si riscontra nei colpi energetici, infuocati e negli Special che sembrano sempre un po' tirati via. Come ciliegina sulla torta infine c'è il fatto che SSFIIT per Amiga 1200 richiede requisiti hardware un po' superiori alla norma e perciò ai tempi veniva raccomandato l'uso di una CPU superiore a quella di base dell'Amiga 1200, per evitare rallentamenti e goderselo nel modo migliore. Un po' come dire che l'hardware di riferimento di un videogioco a un certo punto non basta (!) e occorre espanderlo con una costosa scheda accelleratrice o il gioco gira male...

Sistema: **CD32**
Anno: **1996**
Genere: **Picchiaduro VS**
Autori: **GameTek**
Produttore: **Human Soft**
Supporto di gioco: **CD**

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 30**
- CIB: **€ 23**
- Bundle: **€ 18**

Impatto: **70%**
Carisma: **90%**
Tecnica: **70%**
Gameplay: **60%**
Replay: **60%**
Globale: **74%**
Giudizio:
La presenza delle tracce audio migliora l'esperienza di gioco, purtroppo si è fatto un passo indietro rispetto al predecessore Super Street Fighter II The New Challengers.

Sfortunatamente SFIIT è il più disastroso tra tutti i giochi della serie Street Fighter usciti per Amiga, anche per colpa di una GameTek che già da un po' di tempo non riusciva più a realizzare buoni titoli. SSFIIT era molto atteso dai numerosi fan che ne aspettavano con trepidazione la conversione per Amiga. Purtroppo l'animazione dei personaggi è pessima, mi è capitato di fare un salto mortale con Ken, ma poiché il frame del salto mortale in avanti non esiste allora ho visto Ken come volare in orizzontale e atterrare magicamente in piedi! Le sfere di energia di Ken e Ryu sono rosse e basta e non si vede mai l'impatto della sfera contro il corpo dell'avversario (come invece accadeva nel precendente The New Challengers). Lo Special di Mr. Bison (una sua serie di capriole e calci) è reso in modo terribile. Nell'arcade originale lo spostamento del personaggio veniva enfatizzato dalle sua immagini residue che esaltavano un effetto di velocità spettacolare; nella versione Amiga questo effetto non esiste, semplicemente Mr. Bison durante le capriole lampeggia tra l'azzurro e il nerastro… Inoltre la palette cromatica tende troppo al rosso e con lo standard AGA si doveva fare meglio. Nella versione CD32 mi ha colpito subito la musica (da traccia audio) veramente impressionante per la sua qualità, il gioco però è identico in tutto e per tutto quello a quello per Amiga 1200. A chi vuol giocare a Street Fighter 2 su Amiga, raccomandiamo di cuore Super Street Fighter 2 – The New Challengers. Questo qua lasciatelo perdere, sarebbe da provare solo per farsi beffe dell'inettitudine dei programmatori della GameTek! [Seiya]

LA SAGA DI

SU COMMODORE: LE CONCLUSIONI!

Complici dapprima le scarse capacità palesate dai team di sviluppo scelti per convertire i capolavori Capcom ed in seguito a causa dell'uscita degli ultimi titoli in concomitanza col netto declino dell'Amiga (e la C= che falliva), la saga di Street Fighter su computer Commodore e Amiga fu tutt'altro che fortunata. Anzi a dirla tutta ha portato alla luce anche qualche aborto storico! Di tutte le varie conversioni di giochi della saga di Street Fighter, nel mondo C= si salva a malapena il solo The New Challengers per Amiga. L'acquisto di questi giochi è consigliabile solo al collezionista più incallito, quello che li vuole tutti; perché davvero risulta difficile diventare orgogliosi gamers di Street Fighter per C=64 o Amiga. Giunti nel 2012 poi, i titoli dedicati alla serie sono ormai innumerevoli e usciti per quasi ogni piattaforma esistente. I più recenti e spettacolari però cominciano un po' a distaccarsi dal rigoroso gameplay originale essendo studiati affinché il neofita possa comunque avere qualche chance di vincere contro avversari più abili. Nei primi Street Fighter II invece il novellino faceva fatica addirittura a toccarlo un avversario esperto ed il gioco permetteva comunque, attraverso la pratica e le ripetute sfide, di migliorarsi costantemente ad ogni livello.

Il miglior consiglio che possiamo dare a chi volesse provare la vera esperienza di gioco dei primi titoli della serie è quella di giocarne le versioni arcade o le migliori conversioni per console tramite emulatori (e magari con i joypad a 6 tasti), scaricabili gratuitamente e utilizzabili con il Commodore=OS (linux), gli AmigaNG, Windows, MacOS e altri sistemi.

IN PARTICOLARE...

La versione di Street Fighter 2 Special Champion Edition per Sega Megadrive era ottima, la palette di 64 colori sui 512 disponibili era sfruttata ottimamente e le musiche erano ben fatte; l'unica pecca erano gli effetti sonori con un parlato molto gracchiante, ma la giocabilità dell'arcade c'era tutta.

Il Super Nes era la console principe delle conversioni di Street Fighter 2, soprattutto perchè ebbe diverse versioni del gioco (Street fighter 2 – street Fighter 2 turbo – Super Street Fighter 2). La grafica (256 colori da una palette di + di 32000) e l'audio erano stupendi e come qualità, tra le console a 16 bit, era quella che si avvicinava di piu' all'Arcade.

Il PC Engine, console ad 8 bit della Nec, ebbe una sua conversione di Street Fighter rinominata "Fighting Street", ma pure questa versione lasciava a desiderare, soprattutto sul lato giocabilità. Sempre per PC Engine uscì però un'ottima conversione di Street Fighter 2 Champion Edition bella e colorata (256 colori su schermo da una palette di 512). E anche se la colonna sonora era un po scarsa se comparata a quella delle altre versioni, la sintesi vocale del parlato era molto buona e superiore a quella del Megadrive.

Lo Sharp X68000, computer che costava come 5 Amiga (e'sti cazzi), aveva una conversione Arcade Perfect, per via dell'hardware simile al coin op. L'unica differenza era l'audio che era "piu' povero" rispetto al Coin op.

Super street fighter 2 Turbo ebbe invece un'ottima conversione su console 3DO (32 bit che ebbe vita breve..) ed in seguito su Sony Playstation e Sega Saturn, dove apparve come parte della "Street fighter Collection" con il nome di "Super Street Fighter 2 Turbo: The Ultimate Championship.

Anche il Sega Dreamcast, il 128 bit di casa Sega, ebbe la sua bella conversione intitolata Super Street Fighter 2 X, che permetteva persino di giocare on line..

[lucommodore, Grendizer]

ALCUNI EMULATORI CONSIGLIATI:

- **Commodore 64 > VICE:** http://www.viceteam.org/
- **Arcade / Coin Op > MAME:** http://mamedev.org/
- **Megadrive > KEGA FUSION:** http://www.eidolons-inn.net/tiki-index.php?page=Kega
- **Super NES > ZSNES:** http://www.zsnes.com/
- **Pc Engine > MAGIC ENGINE:** http://www.magicengine.com/
- **PlayStation > ePSXe:** http://www.epsxe.com/
- **Saturn > YABAUSE:** http://yabause.org/
- **Dreamcast > CHANKAST:** http://www.chanka.org/

EMULATORI VARI: http://www.emulator-zone.com

È IN USA E LO USA

PREMESSA...

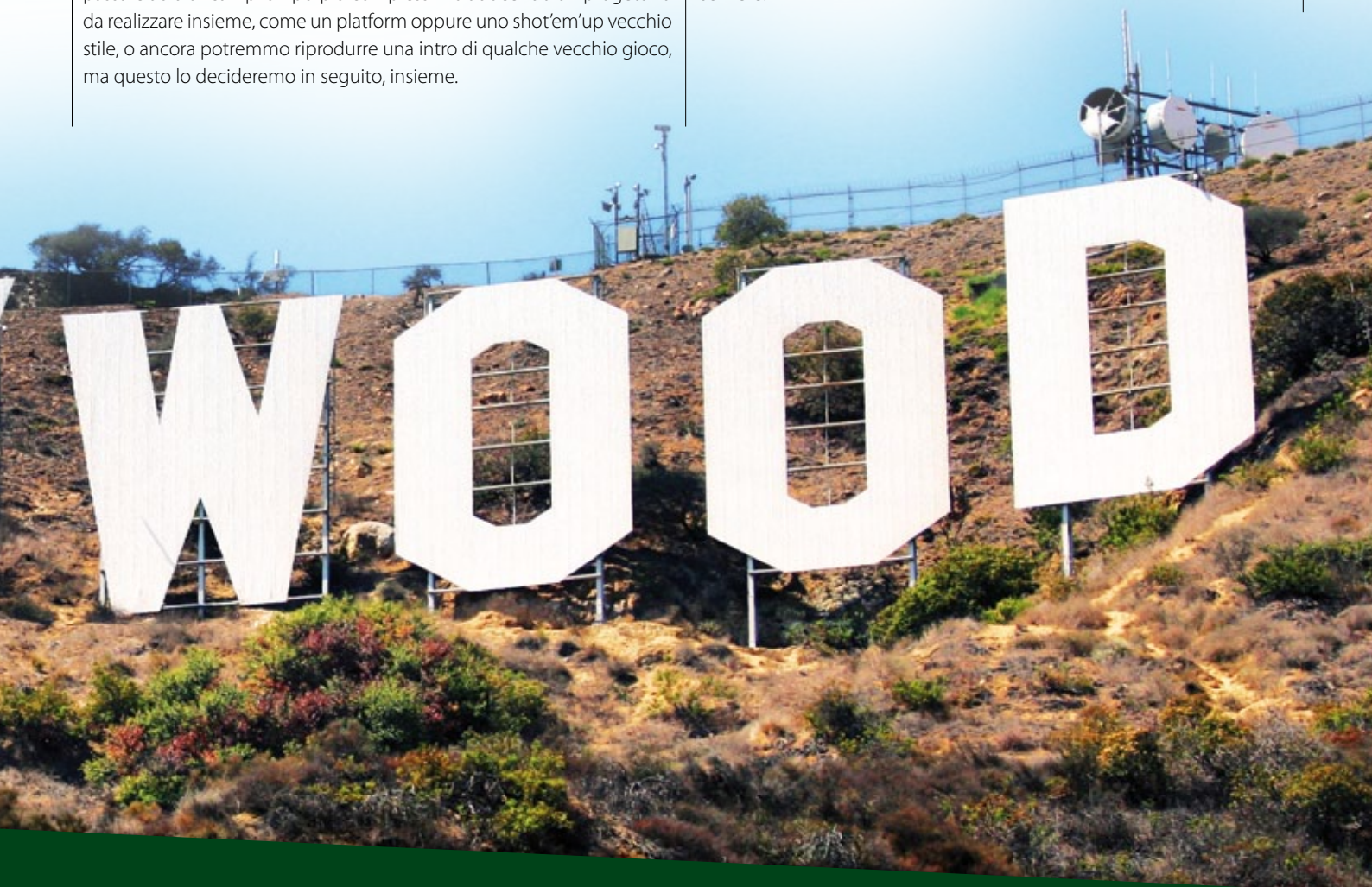
Inizia con questo numero di C=FanGazette una rubrica dedicata ad un linguaggio di programmazione particolare ed in qualche modo speciale che negli ultimi anni ha subito molte evoluzioni trasformandolo da semplice creatore/riproduttore di presentazioni interattive in uno strumento adatto a scrivere qualsiasi tipo di applicazione. Si tratta di Hollywood prodotto dalla Airsoft Softwair[1].
Hollywood è un linguaggio di programmazione commerciale che ha il grande pregio di essere nato su Amiga e per Amiga OS3, MorphOS e WarpOS e nel corso di quasi dieci anni di ininterrotto sviluppo ha raggiunto il notevole traguardo di diventare crossplatform, ossia di riuscire a compilare le proprie applicazioni per tutti i sistemi operativi più diffusi, fra cui Linux (PPC e x86), Windows, MacOS (PPC e x86), oltre a tutti i sistemi Amiga-like come, appunto, l'originale AmigaOS3, AmigaOS4, MorphOS, AROS (x86) e WarpOS; ultimamente addirittura sono in via di sviluppo dei player per iOS e Android, anzi è notizia di questi giorni che sia stato rilasciata la prima versione del player Android su Google Play[5].
Il linguaggio è fortemente basato sul core di LUA 5[2], ed infatti sia la gestione dei dati che la sintassi di molti comandi lo ricordano molto, e questo secondo me è un bene: ma io sono di parte, lo riconosco, quando conobbi LUA molti anni or sono fui subito folgorato dalla sua immediatezza e potenza e me ne innamorai istantaneamente.
Ma non siamo qui per parlare di LUA bensì di Hollywood, anche se come vedremo è possibile convertire facilmente molti script LUA in programmi Hollywood senza troppi sforzi. Come dicevo la versione corrente è la 5.0 e permette di programmare applicazioni di tutti i tipi, dal platform game al programma gestionale, dal semplice tool per disegnare immagini alle utilità da eseguire dalla console: i campi di applicazione sono infiniti a patto che non si intenda progettare qualcosa che coinvolga il 3D perché per il momento non è supportato. Come anticipato il linguaggio è nato per programmare ed eseguire presentazioni interattive, ma con il tempo si è evoluto nella forma attuale che prevede la gestione di molte caratteristiche evolute adatte anche allo sviluppo di demo, giochi 2D e applicazioni. Con l'ultima versione è stata addirittura esposta un'interfaccia esterna che permette di scrivere plug-in (in C) per espandere ulteriormente il già vasto set di comandi e funzionalità disponibili.
Il linguaggio offre moltissimi comandi per manipolare la grafica 2D, supporta l'alpha-channel, le animazioni e un'infinità di transizioni, ossia di effetti speciali per far apparire/sparire elementi grafici. Supporta gli sprite hardware, i brush e i layers, supporta la riproduzione di suoni e brani musicali compresi i moduli Protracker e una valanga di altri comandi per gestire l'input dell'utente (da tastiera, joypad, joystick e mouse), il flusso delle operazioni e gli eventi associati a situazioni particolari o collegati a determinati oggetti grafici.
Tecnicamente, durante la compilazione, Hollywood traduce il nostro programma in una serie di bytecode che saranno linkati (uniti) assieme al player, quest'ultimo eseguirà il nostro codice quando il programma

L'AMIGARO...

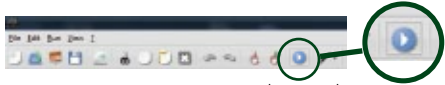
sarà lanciato con la tecnica "Just In Time", più comunemente conosciuta come JIT[4], un approccio del tutto simile a quanto avviene con JAVA e la sua macchina virtuale.
In questa rubrica vorrei creare una serie di articoli adatti a tutti, da chi ha già programmato in passato a chi invece è semplicemente curioso e vuole cimentarsi in questa arte creativa che è la programmazione. Questi articoli inoltre non saranno fini a se stessi ma ciò che verrà esposto sarà facilmente applicabile ad altri linguaggi, a partire dal già citato LUA ad altri linguaggi di programmazione perché poi, alla fine, le strutture, i loop, e i comandi principali sono sempre quelli, magari cambia la sintassi o come viene strutturato un programma, ma le basi rimangono comunque le stesse. Quello a cui veramente ambisco è stimolare quella parte creativa che è in ognuno di noi e che può dare enormi soddisfazioni qualora si riesca, appunto, a creare qualcosa di nuovo con le proprie mani.

Inizieremo con alcuni argomenti molto semplici per dare modo a chi non ha mai programmato di riuscire ad entrare dalla porta principale, per poi passare ad altri campi un po' più complessi introducendo un progettino da realizzare insieme, come un platform oppure uno shot'em'up vecchio stile, o ancora potremmo riprodurre una intro di qualche vecchio gioco, ma questo lo decideremo in seguito, insieme.

Vediamo quindi di prepararci per questa avventura! Se ancora non l'avete fatto, installate Hollywood sul vostro sistema e date una sbirciatina alla guida per vedere come dovete utilizzare il programma per compilare sulla vostra piattaforma, magari date un'occhiata agli esempi forniti tanto per prendere familiarità con l'ambiente e per imparare ad eseguire e compilare i programmi, quindi in definitiva cos'altro serve? A parte Hollywood tutto quello di cui avrete bisogno è forza di volontà e un editor di testi, va bene anche il notepad per i nostri primi esperimenti; per la versione Windows, Hollywood mette a disposizione un IDE (Integrated Development Environment, Ambiente di sviluppo integrato) mentre per le altre piattaforme come già detto basta anche l'editor di testi di base che ogni sistema operativo mette a disposizione dell'utente. Da notare che l'unica versione demo disponibile è per il sistema Windows scaricabile qua[6] alla voce "Demo Version".

E' innegabile che fa un certo effetto scrivere un'applicazione su WinUAE o ancora meglio su un Amiga reale e compilare per Windows o Linux... però funziona, e alla grande! Quindi scaldate i polpastrelli, si comincia a scrivere!

#1: PRIMI PASSI

Innanzitutto è bene stabilire alcuni punti fondamentali per non star li a scrivere sempre le stesse cose (sono pigro) ed evitare di essere ripetitivo:

- Gli script e i programmi di Hollywood sono la stessa cosa e solitamente si indicano con un'estensione del file .hws, che appunto sta per **H**olly**w**ood **S**cript.
- Quando dico di lanciare un programma non prendetemi alla lettera! Significa che dovrete eseguire il codice e non lanciare il computer e annesso programma dalla finestra. Questo potrà essere fatto premendo l'apposito pulsante dall'IDE di Windows

oppure se ci si trova in un altro ambiente non provvisto di IDE potremo lanciare (occhio eh!) il programma da shell come mostrato nel box

E adesso non rimane che provare il classico dei classici, l'inossidabile esempio degli esempi, l'immancabile programma scritto in qualsiasi linguaggio di programmazione: sto parlando del mitico "Hello World!"[7].
Aprite il vostro editor e digitate il seguente codice::

```
Print("Hello World!")
WaitLeftMouse()
```

Salvate il file con un nome a scelta, ad esempio *"Hello_World.hws"*, ed eseguitelo sulla vostra macchina, vi ritroverete con una schermata nera, tristissima, con una scritta bianca apatica che riporta il messaggio "Hello World!" come mostrato nell'immagine qui a fianco, lo so, è una roba tristissima ma anche se può sembrare il contrario abbiamo già imparato svariate cose! Innanzitutto abbiamo utilizzato i nostri primi due comandi, per la precisione `Print()` e `WaitLeftMouse()`, che rispettivamente servono per stampare dati sullo schermo e ad attendere la pressione del pulsante sinistro del mouse.
Poi possiamo notare altre cose, tipo che Hollywood quando esegue un programma, se non specificato diversamente, apre da solo una finestra (chiamata in gergo Hollywoodiano *display*), inoltre vediamo che una volta eseguito l'ultimo comando, il programma termina e la finestra in questione viene chiusa automaticamente.
Abbiamo anche imparato cosa è un programma: ossia *è una sequenza di istruzioni che saranno eseguite dal computer una dopo l'altra, con il fine di fornire delle soluzioni a dei problemi che possono essere risolti elaborando dei dati*. Urca! direte voi, tutta sta pappardella di roba per stampare una schifezza del genere sullo schermo? Non preoccupatevi, adesso vi sconvolgerò la vita con un'altro programma, roba seria a 'sto giro...
Create un nuovo file di testo con il seguente listato:

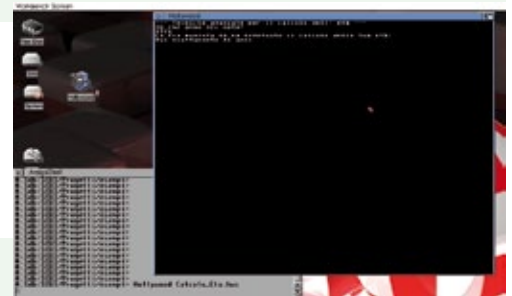
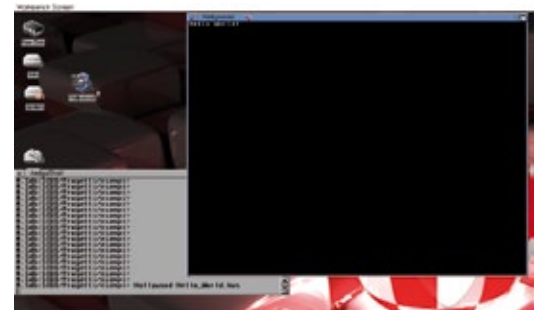
```
NPrint("--- Tecniche avanzate per il calcolo dell'età ---")
NPrint("In che anno sei nato?")
risposta_anno = InKeyStr(#NUMERICAL)
anno_corrente = GetDateNum(#DATEYEAR)
eta = anno_corrente - risposta_anno
NPrint("")
NPrint("La mia evoluta IA ha effetuato il calcolo della tua età:")
NPrint("Hai esattamente", eta, "anni")
WaitLeftMouse()
```

Salvatelo con il nome "*Calcolo_Eta.hws*" ed eseguite il programma rispondendo alla domanda che vi sarà posta, qua nell'immagine c'è il risultato per il mio caso.
Adesso abbiamo messo un sacco di carne al fuoco! Procediamo con calma non vorrei impaurire chi si è avvicinato alla programmazione per la prima volta.
Innanzitutto vediamo cosa fa il programma descrivendo riga per riga:

```
NPrint("--- Tecniche avanzate per il calcolo dell'età ---")
NPrint("In che anno sei nato?")
```

Queste due righe di codice servono a stampare a video i messaggi racchiusi tra virgolette, niente di particolare, solo dei messaggi informativi che saranno poi letti da chi esegue il programma.

```
risposta_anno = InKeyStr(#NUMERICAL)
```

Qui c'è roba nuova, abbiamo un'assegnazione di un valore ad una variabile di nome `risposta_anno`, le variabili sono dei contenitori

utilizzati per memorizzare informazioni, nel nostro caso vogliamo memorizzare la risposta dell'utente che sarà "catturata" dalla funzione `InKeyStr(#NUMERICAL)`. Cosa succede in pratica? Una volta raggiunta questa riga il programma si metterà ad "ascoltare" la tastiera, ma solo i caratteri numerici, gli altri saranno ignorati: una volta ricevuto il pulsante *INVIO* tutti i caratteri "ascoltati" fino a quel momento saranno memorizzati in `risposta_anno` .

```
anno_corrente = GetDateNum(#DATEYEAR)
```

Altra assegnazione, ma questa volta la variabile `anno_corrente` prenderà il valore dell'anno corrente restituito dalla funzione `GetDateNum(#DATEYEAR)`.

```
eta = anno_corrente - risposta_anno
```

Ancora cose nuove! Qui stiamo effetuando il nostro primo calcolo e il risultato sarà posto nella variabile `eta`.

```
NPrint("")
NPrint("La mia evoluta IA ha effetuato il calcolo della tua età:")
```

Niente di che, stampiamo a video una riga vuota e questa stupidata :)

```
NPrint("Hai esattamente", eta, "anni")
```

Invece qua stampiamo a video qualcosa di più, ossia il risultato del calcolo che abbiamo effettuato in precedenza assieme a del testo informativo. Com'è possibile notare possiamo inserire quanti dati vogliamo nell'istruzione `NPrint()`, basta che ci ricordiamo di separarli con una virgola.

Infine il solito comando per fermare l'esecuzione del programma fino a che non viene premuto il pulsante sinistro del mouse.

```
WaitLeftMouse()
```

Capisco che per chi già mastica un qualche tipo di Basic questi esempi possano risultare delle cagate pazzesche, ma per chi si avvicina per la prima volta al mondo della programmazione è indispensabile assimilare alcuni concetti base prima di gettarsi a capofitto in progetti complessi. Spesso l'errore di chi inizia è proprio questo: la foga di creare qualcosa, spesso un videogioco, fa si che venga fatto il passo più lungo della gamba con il risultato finale di abbandonare il progetto e maledire il tempo perso a rovistare internet per copiaincollare pezzi di codice senza comprenderne realmente il significato. Ci vuole pazienza in fase inziale, calma e sangue freddo (come diceva Luca Dirisio[8]). Se non si capisce un passaggio lo si rilegge, si cerca in Internet qualcosa a riguardo, si approfondisce, oppure in casi disperati si manda una mail a me e alla quale risponderò nel numero successivo. Ma non abusate: sono severo, e se mi chiedete cose che ho già scritto nero su bianco vi bacchetterò a dovere! E lo farò pubblicamente (eh si, sono anche un po' sadico!).

Quindi riepilogando un po' tutto ciò che abbiamo fatto possiamo dare le seguenti definizioni:

- **Programma**: è una sequenza di istruzioni in un determinato linguaggio che permettono la risoluzione di uno o più problemi.
- **Linguaggio**: è il dialetto utilizzato per scrivere il nostro programma, ne esistono a migliaia, il nostro si chiama Hollywood.
- **Comando**: è una istruzione che effettua una operazione come ad esempio `NPrint()` e `Print()`.
- **Funzione**: è una istruzione particolare che può restituire uno o più risultati come `GetDateNum()` e `InKeyStr()`.
- **Variabile**: è un contenitore dove possiamo memorizzare delle informazioni che potranno essere successivamente elaborate.

E per finire questo primo appuntamento vediamo un piccolo approfondimento su tutti i comandi fino ad ora incontrati, in ordine di apparizione:

`Print(variabile, ...)`
Stampa dei dati su schermo, questi possono essere variabili o testi racchiusi fra virgolette, è possibile stampare più informazioni separandole con una virgola.

`WaitLeftMouse()`
Interrompe l'esecuzione del programma finchè non viene premuto il pulsante sinistro del mouse, dopodichè prosegue. Lo abbiamo utilizzato per impedire che il programma terminasse chiudendo la finestra con i nostri messaggi impedendoci così di leggere le informazioni stampate a video.

`InKeyStr(modalità)`
Cattura tutti i caratteri digitati da tastiera e le restituisce come risultato quando viene premuto il tasto *INVIO* (o *ENTER* che poi è la stessa cosa). Per poter catturare i caratteri ed elaborarli successivamente è necessario utilizzarlo nella seguente forma:

```
variabile = InKeyStr(modalità)
```

Se invece vogliamo usarlo solo per mettere in pausa il flusso del programma possiamo usarlo come segue:

```
NPrint("Premi INVIO per continuare...")
InKeyStr()
```

`modalità` rappresenta il tipo di caratteri che vogliamo accettare durante l'inserimento da tastiera, questa può assumere i seguenti valori:

`#ALL`
Tutti i caratteri sono accettati in fase di inserimento, questa è anche la modalità di default, ossia se `modalità` non viene specificata sarà automaticamente impostata con #ALL.

`#ALPHABETICAL`
Sono accettati solo i caratteri alfabetici (a, b, c, d, e, ...) ma non i numeri.

`#ALPHANUMERICAL`
Sono accettati solo i caratteri alfabetici e numerici (1, 2, 3 ...)

`#HEXNUMEIRCAL`
Sono accettati tutti i caratteri esadecimali (0-9, e-f)

`#NUMERICAL`
Sono accettati solo i caratteri numerici

`GetDateNum(modalità)`
Legge la data corrente dal sistema e restituisce un valore in base alla `modalità` selezionata, che può essere uno dei seguenti valori:

`#DATEDAY`
Restituisce il numero del giorno della data corrente (1-31)

`#DATEMONTH`
Restituisce il numero del mese della data corrente (1-12)

`#DATETIME`
Restituisce l'orario corrente nel formato HHMMSS (ore, minuti, secondi)

`#DATEYEAR`
Resituisce il numero dell'anno corrente

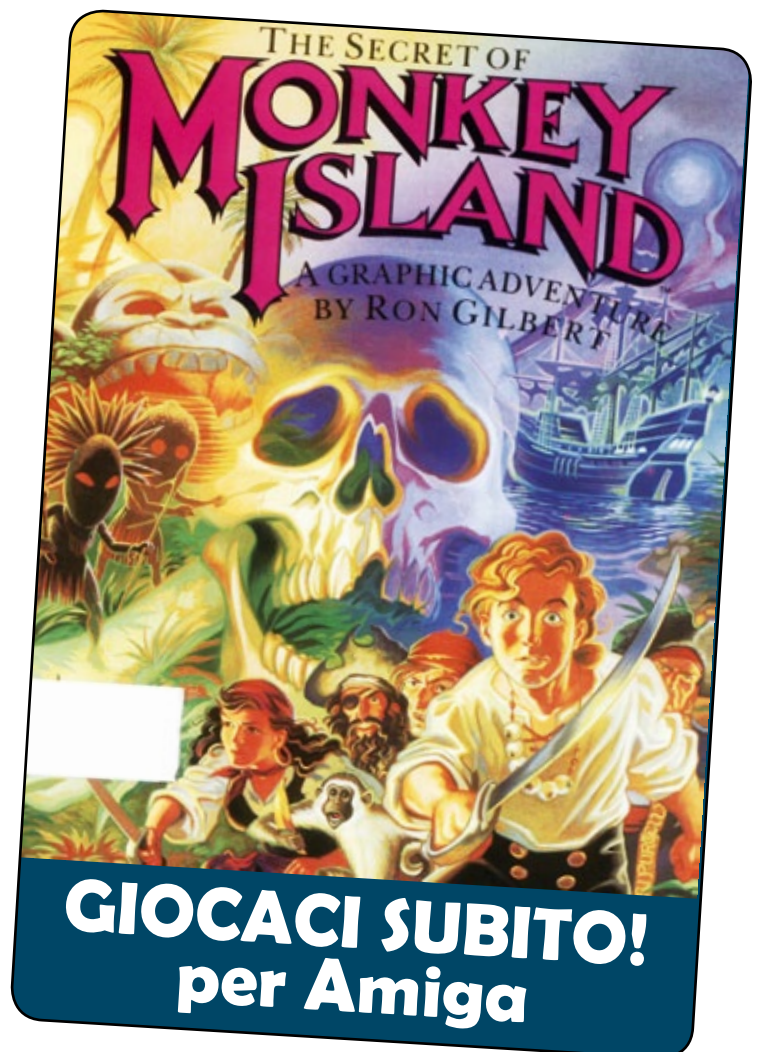
`NPrint(variabile, ...)`
Uguale identica spiccicata a `Print()`, l'unica differenza è che una volta stampate le informazioni sarà inserito un ritorno a capo, ossia il cursore si posizionerà sulla linea successiva sotto a ciò che è stato stampato.

Per adesso è tutto, spero di avervi incuriosito abbastanza tanto da lasciarvi sperimentare qualcosina da soli. Con le istruzioni che abbiamo incontrato già possiamo scrivere qualche programmino semplice per prendere confidenza con Hollywood, ad esempio provate a scrivere i seguenti programmini:

- **Mesi di vita**: modificare il programma del calcolo dell'età in modo da chiedere anche il mese di nascita e calcolare il numero di mesi dalla data inserita (anno e mese) ad oggi
- **Addizione**: chiedere all'utente di inserire due numeri, addizionarli e restituire il risultato
- **Lotto**: creare un programma che estragga i numeri vincenti del lotto sulla ruota di Milano (e mandatemelo direttamente via mail)

Nel prossimo appuntamento, oltre a dare le soluzioni dei tre problemi proposti, approfondiremo alcuni aspetti sulle variabili, introdurremo le costanti, i commenti e l'utilizzo delle istruzioni condizionali inoltre impareremo a compilare i nostri programmi anche per piattaforme "straniere".
A presto!
[Allanon]

COLLEGAMENTI & RIFERIMENTI

[1] http://www.airsoftsoftwair.com/
[2] http://www.lua.org/
[3] http://www.hollywood-mal.com/download.html
[4] http://it.wikipedia.org/wiki/Compilatore_just-in-time
[5] https://play.google.com/store/apps/details?id=com.airsoftsoftwair.hollywood&hl=it
[6] http://www.hollywood-mal.com/download.html
[7] http://it.wikipedia.org/wiki/Hello_world
[8] http://www.youtube.com/watch?v=mAbJSyRR8hQ

A NUDO IL ...

Parliamo tutti del C=64, il Computer più famoso e più venduto di tutti i tempi, che ha fatto la fortuna dell'omonima casa produttrice. Commodore 64 di qua, Commodore 64 di là... ma siete sicuri di conoscerlo veramente? Preparatevi a un tour nelle profondità e nei segreti più intimi del Commodore 64!

UNA GRANDE FAMIGLIA

Tanto per iniziare, non è "IL" Commodore 64 (singolare) ma "I" Commodore 64 (plurale). Infatti dalla data di immissione nel mercato nel 1982 alla data di fine produzione, quando Commodore fallì nel 1994, sono state prodotte e commercializzate molte versioni del Commie, con modifiche che variano da un leggero cambiamento del colore dei tasti, a interi re-design dello chassis o dei circuiti interni.

In generale possiamo identificare tre modelli principali: il C=64, il C=64C e il C=64G.

Quella dei C=64 è la prima serie uscita nel 1982, montata nel caratteristico case marroncino derivato dal VIC-20 dal quale ha avuto origine il soprannome di "breadbin" (letteralmente "cestino del pane"), ribattezzato "biscottone" in Italia. Questa serie usa la prima generazione di chipset (ovvero l'insieme di chip), costruiti con tecnologia NMOS.

La seconda serie, quella dei C=64C, ha soppiantato la prima nel 1986. Era in realtà prevista per il 1985 ma fu rimandata di un anno per via dell'incredibile stagione di vendita in quell'anno del modello precedente. La "C" del nome sta molto probabilmente per "Compact": il case è ridisegnato sulle linee del Commodore 128 uscito qualche tempo prima, quindi più basso e allungato, più comodo nell'uso della tastiera ma che risulta incompatibile con tutte quelle periferiche che dipendono dal design della precedente generazione come ad esempio il Commodore Music Maker, una tastiera musicale che si posizionava sopra a quella del C=64 (vedi foto).

I primissimi modelli del C=64C usavano una tastiera bianca con i caratteri simili a quelli della vecchia serie; all'interno c'era lo stesso modello di scheda logica del C=64 protetta da una struttura metallica su cui veniva avvitata la tastiera (nel C=64 la tastiera è avvitata alla sezione superiore della scocca). Nei modelli successivi commercializzati dal 1987 i caratteri utilizzati sui tasti della tastiera sono diversi, c'è una nuova e più piccola scheda logica dotata dei nuovi chip HMOS, e non è più presente la struttura in metallo interna.

In occasione di questo re-design, Commodore cambiò faccia anche al floppy drive 1541, creando prima il 1541C (identico al 1541 ma di colore bianco come il C=64C e con qualche variazione meccanica), seguito un paio d'anni dopo dal più veloce drive 1541-II, più compatto e dotato di un alimentatore esterno anzichè interno come nei precedenti modelli.

La terza e ultima serie è quella dei C=64G, commercializzati dal 1989 fino al fallimento di Commodore. Con questa serie si ritorna al design dello chassis originale del 1982 ma tutto di colore bianco panna. Internamente il C=64G era identico agli ultimi modelli di C=64C, con la stessa scheda logica e gli stessi chip HMOS e anche la tastiera bianca era la stessa del C=64C. Non so per cosa stia la "G" del nome, ma la storia dice che dovrebbe indicare "Germany": a quanto pare le nuove forme del C=64C (chiamato C=64-II in quei posti) non furono ben recepite dai consumatori tedeschi (e la Germania era un grande mercato), quindi la Commodore sviluppò questo computer dotato della tecnologia del C=64C ma con il case dei vecchi C=64. Non a caso i C=64G sono tutti "Made in Germany" (pare però che le

COMMODORE 64!

8 bit

schede logiche fossero Made in Hong Kong) e furono distribuiti quasi esclusivamente nel territorio tedesco.

A voler poi esser pignoli (lo facciamo per i collezionisti) sono state ad oggi catalogate parecchie decine di differenti versioni di C=64 che, in base al periodo ed allo stabilimento di produzione, variavano per particolari legati per lo più alle etichette ed al colore dei tasti funzione (vedi: http://c64preservation.com/dp.php?pg=registry).

A livello hardware invece, la costante riduzione dei costi di produzione fu il leit-motiv delle revisioni della scheda madre del C=64 perchè la commercializzazione a prezzi sempre più ridotti fu fondamentale per mantenerne in vita il mercato.
La prima scheda madre del C=64 è la ASSY 326298 con chipset NMOS, di cui vi sono state due importanti riprogettazioni e numerose revisioni riguardanti il cambiamento della posizione dei chip VIC-II, SID e PLA e la costante riduzione di componenti discreti usati sulla scheda (diodi, resistori...). Inizialmente il VIC-II, prodotto con la tecnologia MOS a 5 micrometri con una frequenza di 8 MHz., era contenuto in un costoso guscio (DIL) in ceramica (chiamato CERDIP). In seguito, a cavallo del 1983-'84, il VIC-II fu prodotto usando un DIL in plastica per ridurne il costo. Anche i prototipi di SID avevano un guscio ceramico ma fatto salvo per alcune pre-produzioni, nei C=64 ve n'erano solo di quelli con DIL plastico. Nel 1986 la Commodore fece l'ultima versione di questa scheda logica, la ASSY 250466. A differenza della versione del 1984 c'erano 2 soli chip DRAM per la memoria al posto di 8.
Poco dopo l'uscita del C=64C, la MOS Technology lanciò la tecnologia HMOS nel chipset del Commie. Il nuovo chipset richiedeva meno corrente e produceva meno calore permettendo di migliorare l'efficienza dei chip SID e VIC-II. Nel 1987 la Commodore ridisegnò completamente la scheda logica del C=64C in un formato più "corto" e meno costoso. La nuova ASSY 250469 aveva il chipset HMOS con i più nuovi chip PLA a 64-pin, detti "SuperPLA", che integravano molti componenti e chip a transistor.
Durante la sua gloriosa storia, il C=64 ed il C=64C vennero costruiti in diversi stabilimenti di produzione sparsi per tutto il mondo: in USA, Canada, Germania, UK, Giappone, Hong Kong, Cina e Argentina.
[Z80Fan & lucommodore]

TUTTI I MODELLI UFFICIALI DI C=64

Oltre ai tre modelli più popolari, il C=64, il C=64C e il C=64G, negli anni sono stati lanciati sul mercato molti altri modelli di Commodore 64. Ne facciamo subito una bella panoramica prendendo in considerazione le sole differenziazioni a livello di hardware e design. Esistono infatti anche innumerevoli diverse edizioni di C=64 riguardanti packaging particolari di commecializzazione spesso comprendenti, oltre al computer, alimentatore e manuale, anche software, giochi, il lettore cassette (datassette 1530) e manualistica aggiuntiva. Per non parlare poi dei package natalizi che uscivano ogni anno in tutte le nazioni...

IL CUGINO TONTO

Sebbene i chip VIC-II e SID (di cui parleremo ancora) divennero famosi attraverso il Commodore 64, quest'ultimo non fu il primo computer ad avvalersene: agli inizi del 1982, quando il C=64 era ancora in sviluppo, la Commodore cominciò a vendere in Giappone il **Commodore MAX Machine**, conosciuto anche come **Ultimax** o **VIC-10**. Era pensato principalmente per essere una console più che un vero e proprio computer: il chipset era simile al C=64 (6510, VIC-II e SID), ma era dotato di solo 4 KB di RAM e sfruttava le cartridge (cartucce) come supporto per giochi e programmi così come tutte le console dell'epoca. La tastiera non aveva i classici tasti a molla del C=64, era una membrana con tasti gommosi che andava bene per scrivere il nome sull'highscore del giochino di turno ma non era il massimo per digitare lunghe frasi, o programmi. A questo proposito, anche il Commodore MAX, da bravo home computer, aveva il suo interprete BASIC anzi, ne aveva addirittura due: il MAX BASIC forniva praticamente un Commodore BASIC v.2 (ha pure lo stesso schema colore),e forniva appena 2 KB di RAM per il programma BASIC. Se ciò vi sembra poco, aspettate di vedere il MINI BASIC I: è sempre un Commodore BASIC v2, ma con uno schema di colori che richiama il VIC-20, e fornisce 510 BYTE totali per il programma BASIC e i suoi dati! A rendere ancora più inutile il MAX, era l'assenza totale di comandi load/save. Nonostante esistessero alcuni giochi per questo computer, primitivi ma che già mostravano la potenza dei nuovi chip, il suo posizionamento sul mercato nella stessa fascia di prezzo del VIC-20 (enormemente più espandibile a livello di periferiche) fece del MAX un completo disastro commerciale. Infine il MAX fu ritirato dall'unico paese dove era in vendita (il Giappone) all'uscita del C=64.

Quest'ultimo, curiosamente, fu progettato per essere compatibile con le cartucce del MAX o, più probabilmente, il MAX era un prototipo del C=64, viste le numerevoli somiglianze.

IL PROFESSORE

Naturalmente la Commodore non voleva lasciare scoperto un segmento di mercato importante qual'era il settore scolastico, dominato a quei tempi dai sistemi Apple II. Le macchine Commodore risultavano molto appetibili per le scuole perché potenti e molto economiche rispetto agli Apple, il problema era che il C=64 "breadbin" era troppo facile da rubare! Bastava uno zaino capiente o uno di quei borsoni da palestra per nasconderlo e portarselo via. Per risolvere questo problema velocemente e economicamente, la Commodore elaborò una strategia ingegnosa usando delle schede madri C=64 usate e sistemate ("refurbished") montate dentro a chassis dei modelli PET, gli all-in-one di qualche anno prima, che univano in una sola scocca il computer, l'alimentatore, la tastiera e un monitor monocromatico. Da questo mix uscì una macchina Commodore per il settore scolastico, che in base alla disponibilità dei pezzi e dall'umore del reparto marketing, assunse vari nomi, in ordine di tempo: **PET 64**, **CBM 4064** e **Commodore Educator 64**.

I primi due modelli erano praticamente la stessa macchina con un nome diverso; alcuni componenti nella scheda madre non sono montati (come il modulatore RF), e non hanno uno speaker integrato. Nell'Educator 64 la scheda madre del Commie è invece completa (con tanto di shield metallico per le interferenze elettromagnetiche) e sono presenti anche un piccolo amplificatore audio e uno speaker. Dal punto di vista software, il PET 64 e il CBM 4064 (usciti per primi) hanno un KERNAL modificato che forza i colori del video e degli sprite al solo bianco e nero (diventava poi tutto verde e nero nel monitor monocromatico a fosfori verdi integrato), e mostrano un messaggio di avvio un po' modificato con il reale nome del computer. Con l'Educator 64, la Commodore non ci provò neanche a nascondere la reale natura della macchina: la ROM è esattamente quella del C=64 con il messaggio di avvio standard e c'è pieno supporto di colori ma solo attraverso un monitor esterno perchè nel monitor integrato tutto è ridotto comunque a scale di verde.

Dal momento che le macchine erano construite con componenti di recupero che sarebbero rimasti inutilizzati, lo scarso successo di commerciale di questa serie di PC (ne vennero vendute poche migliaia) non fu un problema per la Commodore. Il motivo dell'insuccesso fu proprio la concorrenza della Apple, il suo Apple II si avvaleva infatti di un parco software nel settore "educational" che sorpassava abbondantemente quello disponibile per C=64 in qualità e quantità ed era usato da molto più tempo.

IL RAMINGO

Nel 1984 è stata prodotta anche una versione portatile di C=64: il **Commodore SX-64**. Fu rilasciato nel 1984 e ritirato dal mercato poco tempo dopo nel 1986. Internamente ha la stessa tecnologia della prima serie di C=64, integrava poi un floppy drive 1541 e un piccolo monitor a colori da 5 pollici. I motivi del fallimento commerciale dell'SX-64 sono stati parecchi: lo schermo troppo piccolo, l'elevato peso della macchina e la mancanza di software professionali che potessero suscitare l'interesse di potenziali clienti, i quali finirono per scegliere più potenti e diffuse macchine CP/M (come gli Osborne o i Kaypro) o i più recenti "PC trasportabili" IBM-compatibili con MS-DOS.

IL MONCO

Nel 1990, la Commodore cercò di entrare nel mercato delle console con il **Commodore 64 Game System** (C=64GS). Si trattava essenzialmente di un Commodore 64 senza tastiera, in un case più sottile e funzionante solo attraverso le cartucce gioco (le stesse del C=64) che si inserivano attraverso una fessura sulla parte superiore del C=64GS. Veniva venduto assieme a un joystick e una cartuccia contenente quattro giochi: Fiendish Freddy, International Soccer, Flimbo's Quest e Klax. Sebbene in principio alcune Software House come la Ocean, la System 3 e la Domark rilasciarono alcuni validi titoli per questa console, il C=64GS si rivelò un disastro commerciale, e venne ritirato poco tempo dopo proprio come era avvenuto anni prima per il MAX. La mancanza della tastiera rendeva infatti alcuni giochi su cartuccia per C=64 ingiocabili sul C=64GS anche se compatibili. Il prezzo di vendita poi, identico a quello del C=64C, faceva preferire ai consumatori il PC completo. Non secondariamente il C=64GS era costruito su una tecnologia ormai troppo vecchia per essere competitiva nel mercato del 1990 dove cominciavano a vedersi console a 16 bit, come il Sega Mega Drive e il Super Nintendo, dotati di processori, grafica e audio molto più avanzati.

LO ZIO RICCO

Per festeggiare la vendita del milionesimo C=64 prodotto dallo stabilimento tedesco, nel

dicembre del 1986 in Germania Ovest realizzarono qualche centinaio di pezzi di un'edizione commemorativa del C=64 con la scocca d'orata. Il **Commodore 64 Golden Edition** era un C=64 perfettamente funzionante e, mai commercializzato, fu donato ad esponenti della stampa e dell'economia. Veniva consegnato avvitato su una piastra decorata con disegni di circuiti e con tanto di targhetta commemorativa e numero di serie limitata.

L'ACCROCCHIO PER I CRUCCHI

Come già precedentemente accennato, il nuovo design del C=64C non fu accolto bene dal mercato tedesco e così, ancor prima di adibire lo stabilimento tedesco alla produzione del C=64G, nel 1986 la Commodore pensò bene di piazzare le vecchie scocche del C=64 "breadbin" rimaste invendute in USA proprio in Germania tramite un accordo con la ALDI, nota catena di discount attiva nel territorio tedesco. Uscì così il **C=64 ALDI**, un modello particolare di C=64, Made in USA ma distribuito nella sola Germania esclusivamente presso i punti vendita ALDI.
Il C=64 ALDI è in pratica un C=64 con la tastiera bianca del C=64C.

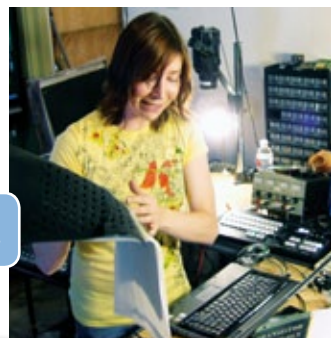
I PARENTI LATINOAMERICANI

Sia il C=64 che il C=64C sono stati distribuiti in America del sud in una versione particolare detta "Drean". In pratica per aggirare ostacoli di natura doganale (dazi altissimi sui computer completi), la Commodore pensò bene di accordarsi con la Drean, una compagnia argentina operante nel settore elettronico, affinché essa stessa si occupasse di assemblare i computer ufficiali e completi direttamente nel territorio sudamericano.

Nacquero così il **Drean C=64** e il **Drean C=64C**, in tutto e per tutto identici ai relativi modelli "classici" tranne che per l'etichetta. In realtà all'interno dei Drean C=64C sono presenti solo primi modelli di ASSY (le schede madri "lunghe" dei primi C=64) perché, come già detto per i C=64 ALDI, il Commodore 64 era un po' come il maiale: non si buttava mai via niente...

IL GRANDE RITORNO

Era il 2004 quando una giovane ingegnere dell'Oregon di nome Jeri Ellsworth, armata delle sue conoscenze tecniche e della sua grande passione per il retro-computing, creò il **C=64 DTV** (Direct to TeleVision).
Il C=64 DTV è una console "Plug&Play" a forma di joystick (ispirato al design del mitico Competition Pro). È alimentato da 4 pile mini stilo del tabaccaio, si connette direttamente alla TV (ma va?!?) tramite i tradizionali spinotti A/V e contiene ben 30 classici giochi per C=64 che si avviano istantaneamente. Sono stati realizzati 3 modelli di C=64 DTV: il DTV1 distribuito in USA per lo standard video NTSC, il DTV2 (PAL) uscito nel 2005 in Europa ed il DTV3 che sistemava alcuni bug del DTV2. Tra i giochi compresi nei C=64 DTV troviamo capolavori come Summer, Winter e California Games, Pitstop 1 e 2, Super Cycle, Jumpman Jr., Impossible Mission 1 e 2, Championship Wrestling, Gateway to Apshai, World Karate Champion Nebulus, Paradroid, Cybernoid 1 e 2, Uridium e Speedball. E scusate se è poco...
Per comprendere il successo commerciale di questo bel giocattolino basti pensare che QVC, il distributore americano che acquistò i primi 250.000 pezzi del C=64 DTV1, ne rivendette 70.000 nel solo primo giorno di commercializzazione in USA!
Il C=64 DTV è stato un vero ritorno del C=64 e dei suoi capolavori videoludici nel mercato che conta dopo la fine della grande C=.

Immagine: Jeri Ellsworth all'opera

MA NON FINISCE QUI...

Nel 1998 la Escom NL aveva prodotto un suo Commodore 64: il **C=64 web-it**. Si trattava di un PC con processore a 100MHz contenuto tutto in una tastiera con tanto di trackpad e con sistema operativo MS-DOS (e quindi ci girava Windows 3.1). Erano più 5 anni che non venivano più prodotti modelli di C=64 ufficiali. L'operazione purtroppo non ebbe successo commerciale e le varie vicende legali legate alla proprietà ed all'uso del marchi C= impedirono altri tentativi di rilanciare nuovi modelli di Commie.

E VENIAMO AI GIORNI NOSTRI, quando il C=64 torna a fare capolino sul mercato grazie alla Commodore USA che lo ha proposto quasi come un oggetto di design vintage. Si tratta di uno chassis made in USA di ottima fattura che riproduce fedelmente le forme e i colori del Commodore 64 originale, ma è predisposto per ospitare una scheda madre mini ITX e quindi l'hardware di un PC di ultima generazione (aggiornabile ed espandibile in qualsiasi momento).

Oltre allo chassis da assemblarsi poi in casa, fino a novembre 2012 era possibile acquistare da Commodore USA anche il PC **C=64X** preassemblato e completo, basato su processore Intel Atom multicore ma in questo caso i prezzi schizzavano alle stelle per via della manodopera made in USA.

Questi ultimi modelli di C=64, il web-it ed il C=64X, naturalmente contengono tutt'altra tecnologia rispetto alla mitica a 8 bit; sono a tutti gli effetti veri e propri PC in grado di avviare Windows, Linux, eccetera, iniziative commerciali di ditte legalmente licenziate e autorizzate all'uso del marchio "Commodore". Quello vero.

[Z80Fan & lucommodore]

LA TECNOLOGIA DEL C=64

Commodore riuscì sempre a mantenere un costo totale di produzione molto basso per il C=64, e ad abbassarlo per tutto l'arco di vita del prodotto producendo i chip in casa, i quali erano i componenti più costosi di tutto il computer a quel tempo. Ciò era possibile perchè C= si avvaleva degli stabilimenti della MOS Technology e dei suoi ingegneri (quelli del famoso microprocessore 6502) dotati di una tecnica di produzione che, quando il resto delle fabbriche rimaneva ancora intorno al 30%, permetteva di ottenere più del 70% di chip funzionanti da ogni tiratura di produzione, ottenendo così un'alta efficienza e un costo minore per chip.

La prima serie di C=64 è dotata di chip prodotti con tecnologia NMOS, molto diffusa in quel periodo prima dell'avvento della CMOS ma poco efficiente e inoltre genera molto calore se usata ad alte frequenze; questo non è un problema per i chip relativamente "lenti" come il microprocessore 6510, i due dispositivi di input/output 6526 CIA, o il generatore di suoni 6581 SID, ma lo diventa per il controller video 6567/6569 VIC-II perché ha bisogno di un clock di 17/14 MHz (NTSC/PAL) per modulare il segnale video. Questo particolare fa sì che i primi Commodore 64 usino un VIC-II dotato di package (guscio) ceramico, più costoso ma che permette di disperdere meglio il calore rispetto al package in plastica, e collegato allo scudo metallico anti-interferenze che funge da dissipatore.

Oltre ai chip menzionati, all'interno di un C=64 di prima generazione si trovano anche la RAM, composta da 8 chip da 65536 bit ciascuno (per un totale di 64 Kbyte che danno il nome alla macchina) e due ROM: la Character ROM che contiene i dati grafici per ogni singolo carattere testuale e grafico (il cosiddetto set PETSCII), e la Basic/KERNAL ROM, che contiene l'interprete BASIC Commodore BASIC v2 (prodotto dalla Microsoft) e il "sistema operativo" KERNAL.

L'ultimo e fondamentale chip è la PLA, "Programmable Logic Array". Esso contiene al suo interno dei circuiti misti che hanno la funzione di unire e far comunicare correttamente tutti gli altri chip della macchina; non a caso viene proprio chiamata "glue logic", la "colla" che tiene insieme la macchina.

I C=64C, C=64G e C=64GS usano una scheda madre più corta di quella originale (circa 3/4), con nuovi chip prodotti con la tecnologia HMOS che, grazie al minor consumo di energia ed al conseguente basso riscaldamento dei componenti, permette di usare tutti package in plastica senza dissipatori e ridurre dunque ulteriormente i costi!

I nuovi chip si riconoscono per la sigla 85xx e quindi abbiamo il microprocessore 8500, il VIC-II 8562/8565 (versione NTSC/PAL), il SID 8580. Le CIA 6526 sono le uniche a non avere una controparte HMOS, probabilmente perchè sono già abbastanza tranquille dal punto di vista dei consumi.

Altri cambiamenti sono l'uso di solo 2 chip di RAM invece che 8 (sfruttando i nuovi chip da 65536x4 bit) e una nuova PLA che racchiude al suo interno molta più logica sparsa, consentendo di ridurre ancora una volta il costo del C=64. Vista la sua dimensione, il nuovo chip venne soprannominato "SuperPLA".

Le ultime versioni di SuperPLA integrano al loro interno anche 512 byte di "color RAM" necessaria al VIC-II che ormai era molto diverso dal piccolo chip solitario dei primi modelli di C=64.

[Z80Fan]

C=64 CLASSIC, ¡PREZZI!

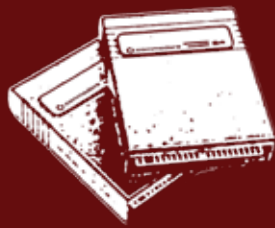
Perché quanto costa oggi il C=64? Per fortuna molto poco! E non è affatto difficile trovare su ebay lotti composti da C=64C, datassette player, joystick e qualche software su cassetta per una cinquantina di euro o anche meno. A C=FG abbiamo monitorato per lunghi periodi l'andamento dell'usato C= in Italia e siamo grossomodo così riusciti a buttar giù una lista di "prezzi medi" per l'usato funzionante più comune, esteticamente in ordine, pronto all'uso (quindi con l'eventuale alimentatore, cavi, ecc.) e privo di imballi o manuali originali. I nostri punti di riferimento sono stati ebay, negozietti online e alcuni forum. Per avere un Commie basta poco dunque ma nel mondo C= non mancano certamente innumerevoli gioielli per i retrocollezionisti più agguerriti.

Modello	Prezzo
C=64 silver label (NTSC)	€ 200,00
C=64 PAL	€ 60,00
C=64C (Led rosso)	€ 30,00
C=64C (Led verde)	€ 40,00
C=64 ALDI	€ 35,00
C=64 golden ed.	non stimabile
C=64G	€ 80,00
C=64GS	€ 150,00
Commodore Max	€ 450,00
Educator 64	€ 400,00
Commodore SX-64	€ 200,00
C=64 DTV (PAL)	€ 30,00

E infine alcuni prezzi indicativi per le periferiche C= e compatibili

Periferica	Prezzo
Datassette player 1530	€ 30,00
Floppy drive 1541	€ 40,00
Floppy drive 1541-II	€ 60,00
Floppy drive 1571	€ 90,00
Floppy drive 1581	€ 150,00
Monitor C= vari modelli	€ 80,00
Mouse 1351	€ 30,00
Stampante C= vari modelli	€ 40,00
Joystick compatibile	€ 10,00
Joystick Pro compatibile	€ 20,00
Datassette pl. compatibile	€ 15,00
Floppy drive compatibile	€ 30,00
TV color CRT old-school	€ 20,00

MorphOS
Installabile su:
eMac G4
PowerMac G4 e G5
Mac mini G4

Il sistema
operativo
creato
per volare

PRIMA PARTE

GIOCHI SU CART

CI SONO TUTTI MA PROPRIO TUTTI QUANTI!

Ed eccoci arrivati all'articolo per i C=ollezionisti. Un articolone ambizioso che si dividerà su qualche numero di C=FG: la lista completa di tutti i videogiochi pubblicati su cartuccia per l'amato Commodore 64. Siamo partiti dalla lista di Mayhem64 (www.mayhem64.co.uk - il sito personale di uno dei più grandi C=ollezionisti d'Europa) e l'abbiamo tradotto e aggiornato con le uscite degli ultimi anni. Lo scopo è quello di creare una delle liste di riferimento sia per i più facoltosi che intendono collezionare retrogame su cartuccia, sia per i curiosi che semplicemente vogliono provare il software "istant load" degli anni '80 con gli emulatori moderni. E allora cominciamo!

A Bee Cs
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Giochino educativo pensato per i bimbi che devono imparare l'alfabeto. Semplicemente si guida un'ape per lo schermo e bisogna andare sulle lettere richieste. Funziona solo con il modulo Magic Voice.

Adventure Creator
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Dale Disharoon
Rarità: Non comune
Permette di creare la propria avventurina. Con tanto di labirinti, mostri e tesori. Molto particolare.

Aegean Voyage
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Joyce Hakansson
Rarità: Non facilmente reperibile
Naviga il mare Egeo per scoprire nuove isole da saccheggiare. Alcune contengono tesori, altre mostri cattivi.

After the War
Produttore: Dinamic
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Luis Garcia
Rarità: Ultra Raro
Un picchiaduro 2D a scorrimento orizzontale piuttosto bruttarello ma con "grossi boss" di fine livello.

Alf in the Color Caves
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Joyce Hakansson
Rarità: Comune
Un colorato giochino per bimbi. Guida Alf attraverso le tubature dall'alto verso il basso dello schermo evitando i mostri.

Alien Sidestep
Produttore: Mr Computer Products
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non facilmente reperibile
Una sorta di Space Invaders dove gli UFO invasori si muovono per lo schermo da sinistra a destra avvolgendone i bordi.

Alpha Build
Produttore: Fisher Price
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Childware Corporation
Rarità: Comune
Un semplice gioco educativo sull'alfabeto per bimbi con Percy il pinguino.

Alphabet Zoo
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Dale Disharoon
Rarità: Comune
Giochino educativo per bimbi dove si devono associare oggetti a lettere dell'alfabeto.

Amazing Maze
Produttore: Mr Computer Products
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non facilmente reperibile
Partendo dal centro dello schermo, trova l'uscita del labirinto prima del tuo (velocissimo) avversario.

Arcade Classic Pak
Produttore: HES Australia
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: n/a
Rarità: Non facilmente reperibile
Una compilation di giochi della Parker Brothers e Activision: Frogger, River Raid, Decathlon and Beamrider.

Arnie Armchair's Howzat
Produttore: Armchair Entertainment
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sconosciuto
Rarità: Raro
Un giochino di cricket piuttosto brutto.

Aspar GP Master
Produttore: Dinamic
Anno di pubblicazione: 1989
Autore: Fernando Jimenez
Rarità: Ultra Raro
Un gioco di moto con vista dall'alto. Belle la presentazione e il ricco menu ma l'area effetiva di gioco è minuscola e la sfida è più che altro quella di ricordarsi la conformazione dei circuiti per non andare a sbattere.

Assembloids
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2013
Autore: Martin Wendt, Owen Crowley
Rarità: Bassa tiratura, prodotto in commercio
In questo "rompicapo a tempo", conversione per Commie di un Flash game di nome Quartet, lo scopo è quello di assemblare facce di futuribili brutti ceffi utilizzando 4 parti di esse che compaiono al centro dello schermo. Il gameplay risulta semplice, giocabile e godibile anche per l'ottima musichetta.

Astroblitz
Produttore: Creative
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Tom Griner
Rarità: Non comune
Guida la tua astronavina in uno scenario a scorrimento orizzontale e distruggi gli alieni invasori. Non particolarmente giocabile.

Astromarine Corps
Produttore: Dinamic
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Fernando Jimenez
Rarità: Ultra Raro
Sparatutto a scorrimento orizzontale piuttosto difficile e senza acuti.

Attack of the Mutant Camels
Produttore: HES
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Jeff Minter
Rarità: Non comune
Celebre gioco del grande Minter e degno seguito di Gridrunner.
Il gioco era stato precedentemente distribuito col nome di Matrix in UK.

Avenger
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Comune
Il famoso clone di Space Invaders della Commodore.

Avenger Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: HAL Laboratory
Rarità: Raro
La versione giapponese di Avenger, in generale migliore sotto ogni aspetto di quella uscita in occidente.

Badlands
Produttore: Domark
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Teque
Rarità: Non facilmente reperibile
Dignitosa conversione per Commie del gioco Arcade di automobiline con vista dall'alto. Grafica un po' cubettosa ma buona giocabilità , possibilità di multiplayer e ottimi effetti sonori.

Batman
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Zack Townsend
Rarità: Comune
Un bell'esempio di platform game misto ad azione Arcade sul mitico uomo pipistrello.

Battle Command
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1991
Autore: Steve Caslin
Rarità: Di scarsa reperibilità
Splendido gioco di simulazione di battaglia su carro armato e spettacolare esempio di grafica 3D (vettoriale) sul Commie. Oggettivamente un capolavoro di tecnica, affascinante in ogni senso.

Battlezone
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Considerando l'anno di pubblicazione, una buona conversione per Commie del prequel di Battle Command.

BC's Quest for Tires
Produttore: Sierra Online
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Chuck Benton
Rarità: Non comune
Basato sulle famose strisce a fumetti BC, il gioco presenta un'ottima grafica. Il gameplay lascia un po' a desiderare ma tutto sommato è un gioco molto carino per il 1983.

Beamrider
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Action Graphics
Rarità: Non comune
Conversione del celebre sparatutto "a griglia" per Atari2600. Ha senz'altro i suoi anni ma risulta ancora simpatico da giocherellare ugni tanto.

Berzerk Redux
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2013
Autore: Martin Piper, Necropolo, Richard Bayliss, Flemming Dupont, Groepaz, Zeldin
Rarità: Raro (Tiratura esaurita)
Avvincente arcade "old school" molto giocabile e simile per certi versi al celebre Wizard of Wor. La grafica del gioco è semplice ma efficace e il gioco garantisce tanta azione e strategia. Nota di mertio va all'eccellente sonoro condito da voci campionate ed effetti spacca-timpani.

Big Bird's Funhouse
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: CCW Inc
Rarità: Non comune
Semplice giochino per bimbi dove bisogna trovare gli amici del Big Bird che si nascondono per le finestrelle della casa.

Big Bird's Special Delivery
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: CCW Inc
Rarità: Common
Guida il Big Bird a decidere in quali case vanno recapitati i doni portati dai little birds. Per bambini.

Block Hopper
Produttore: Fantasy Software Inc
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Ultra raro
Rarissimo clone di Q*Bert, giocabile e caruccio. Pare che le copie di questo introvabile gioco su cartuccia si contino letteralmente sulle dita di una mano.

Block Frenzy
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2008
Autore: T.M.R. (Backward Engineering)
Rarità: Di scarsa reperibilità
Semplice giochino dove guidi un quadratino rosso cercando di evitare i poligoni blu che svolazzano per l'area di gioco. Ottima musica e divertente il gioco per quanto poco longevo.

Blok Copy
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2011
Autore: Cosine
Rarità: Bassa tiratura, prodotto in commercio
Il gioco è una sorta di cubo di Rubik in 2 dimensioni. Ci sono sette tipi di piastrelle disposte in sette colonne di cinque. All'inizio di ogni livello le piastrelle si mescolano e il giocatore deve quindi riorganizzarle piastrelle nell'ordine di partenza entro il tempo limite.

Blueprint
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Bill Hindorff
Rarità: Comune
Guida Jumping Jack per le casette sullo schermo, a trovare i pezzi di una strana macchinina spara-palline con cui distruggere il mostro che corre dietro alla bionda donzella da salvare. Pessima conversione di un pessimo gioco Arcade della Jaleco, distribuito in occidente da Bally Midway.

Bowling Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: HAL Laboratory
Rarità: Raro
Semplice gioco di bowling che si gioca anche senza joystick ma con il solo tasto F1 per gestire posizione e angolazione di tiro.

Bridge 64
Produttore: Handic
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Semplice videogioco di bridge senza purtroppo la possibilità di giocare in multiplayer.

Bubble Burst
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Joyce Hakansson
Rarità: Non comune
Giochino per bimbi a schermata statica dove occorre sparabollare gli uccellacci cattivi che vogliono fare scoppiare le bolle di sapone nella vasca da bagno. Piuttosto agghiacciante.

Bubble Busters
Produttore: Maxion
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Joyce Hakansson
Rarità: Di scarsa reperibilità
Vedi Bubble Burst (Spinnaker).

Buck Rogers: planet of Zoom
Produttore: Sega
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Brutta conversione dell'arcade SEGA prequel dei vari Space Harrier e After Burner. Con visuale da dietro, guida un'astronave attraverso un percorso simile a quello di una discesa libera di sci, sparando agli occasionali nemici spaziali.

Bug Crusher
Produttore: Mr Computer Products
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Peter Nissley
Rarità: Di scarsa reperibilità
Raccogli tutti gli insetti sullo schermo con la tua astronave evitando quelle nemiche e le barriere, collocate in giro per le schermate. Oggettivamente niente di speciale.

C64anabalt (Encore)
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2011
Autore: Paul "Paulko64" Koller con musica di Mikkel "Encore" Hastrup
Rarità: Bassa tiratura, prodotto in commercio
Durante l'invasione degli alieni, scappa correndo per i tetti dei palazzi per salvarti la vita. Un capolavoro di tecnica e giocabilità.

C64anabalt (Ghormak)
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2011
Autore: Paul "Paulko64" Koller con musica di Andreas "Ghormak" Slotte
Rarità: Bassa tiratura, prodotto in commercio
Esattamente come l'altra versione ma con diverso soundtrack.

C64GS cartridge
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: n/a
Rarità: Non comune
E' la cartuccia che veniva venduta insieme al Commodore 64 GS (Game Console) e contiene International Soccer, Flimbo's Quest, Klax and Fiendish Freddy. 4 giochi favolosi in un'unica cartuccia, un MUST-HAVE per ogni appassionato del Commie.

Castle Hassle
Produttore: Roklan
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: JV Software
Rarità: Di scarsa reperibilità
Un puzzle-game in cui si guida un fantasmino per le stanza di un castello. Nonostante la semplice grafica ed il sonoro limitato ad un po' di effettini, il gioco risulta coinvolgente e giocabile.

Centipede
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Gregg Tavares
Rarità: Non comune
Una gran bella conversione del popolare gioco Arcade. Ovviamente si usa il joystick e non la trackball ma tutto risponde molto bene ai comandi. In definitiva è davvero un bel giochino!

Chase HQ 2 SCI: Special Criminal Investigation
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Probe Software
Rarità: Comune
Buona conversione da Arcade con una grafica colorata e belle musiche. Si tratta sostanzialmente di un gioco di corsa in cui devi raggiungere il cattivo di turno, distruggergli l'auto a suon di speronamenti e colpi di pistola ed arrestarlo. Si fa giocare volentieri per un po'.

Checkers
Produttore: Yu Can Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: R. Sonnenberg
Rarità: Raro
Un giochino di dama spartano ma con una buona intelligenza artificiale.

Choplifter
Produttore: Broderbund
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Dane Bigham
Rarità: Non comune
Il celebre Choplifter è stato uno dei primi giochi usciti su cartuccia per Commie. Guida un elicottero tra le forze armate nemiche per salvare i superstiti facendoli salire a bordo e portandoli alla base. Nonostante la semplicità tecnica generale, il gioco risulta molto carino da giocare.

Close Encounters of the Worst Kind
Produttore: Mr Computer Products
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Raro
Una sorta di orrendo clone di Space Invaders programmato in Basic. Nonostante la possibilità di giocare in due, il gioco fa assolutamente schifo sotto ogni punto di vista.

Clowns
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Sconosciuto
Rarità: Diffuso
Semplice gioco in cui si deve muovere a destra e a sinistra un trampolino su cui a turno saltellano 2 omini. Lo scopo è raccogliere tutti i palloncini sospesi in aria cercando di evitare che gli omini si schiantino al suolo. Si comanda solo con il paddle e risulta carino da giocare qualche volta.

Clowns Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Sconosciuto
Rarità: Raro
La versione giapponese di Clowns. Rispetto alla versione occidentale, cambia solo qualcosa nella schermata dei titoli.

Clown 64
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Edizione svedese di Clowns.

Coconotes
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: The Dovetail Group
Rarità: Non comune
Semplice giochino musicale ambientato in un'isola deserta.

Congo Bongo
Produttore: Sega
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Guida un esploratore attraverso mostrini vari per raggiungere la grande scimmia (!). Il gioco è carino e colorato ma mentre la versione su floppy contava 4 schermate differenti, quella su cartuccia ne ha solo 2.

Cosmic Combat
Produttore: Maxion
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Ken Madell
Rarità: Di scarsa reperibilità
Vedi Cosmic Life (Spinnaker).

Cosmic Life
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Ken Madell
Rarità: Non comune
Guida una sorta di astronavina spaziale per far crescere la tua colonia di cellette più di quella del tuo avversario. Per quanto bruttissimo da vedere, il giochino può risultare divertente.

Crisis Mountain
Produttore: Creative
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Lloyd Ollman Jr
Rarità: Non comune
Un semplice giochino a schermate statiche (solo 2 in tutto) dove si guida un saltellante omino bombarolo per le caverne.

Cup Final 64
Produttore: Handic/Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Andrew Spencer
Rarità: Di scarsa reperibilità
La versione svedese di International Soccer.

Cyberball
Produttore: Domark
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Quixel
Rarità: Di scarsa reperibilità
Discreta conversione dell'Arcade della Tengen dove si gioca una sorta di FootBall americano con squadre composte da cyborg e robot cingolati con possibilità di giocare in due sia come avversari che come compagni.

Dance Fantasy
Produttore: Fisher Price
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: WCI Labs
Rarità: Non comune
Tentativo poco riuscito di realizzare un giochino di simulazione di ballo.

Decathlon
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Action Graphics
Rarità: Non comune
Il celebre gioco distruggi-joystick dell'Activision. Classico d'altri tempi.

Defender
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Il glorioso Defender, tutto sommato ben convertito dall'arcade della Williams. Guida la tua astronavina per distruggere gli UFO che tentano di rapire le persone.

Diamond Mine
Produttore: Roklan
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: IDSI
Rarità: Di scarsa reperibilità
Guida per le miniere uno strano carrello scavatore per raccogliere diamanti, evitando i mostri del sottosuolo. Il giochino è semplice, immediato e geniale. Da provare.

Dig Dug
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Il popolare arcade della Namco convertito per il Commie. Guida il leggendario eroe Hori a sconfiggere (li pompa fino a farli scoppiare) gli invasori del sottosuolo ed è reso benissimo, molto giocabile con un grafica bella colorata. Simpatica pure la musichetta e gli effetti sonori.

Donkey Kong
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
La prima versione per Commie del grande classico Nintendo. Non è male ma la versione della Ocean dell'anno successivo risulta migliore.

Dot Gobbler
Produttore: Mr Computer Products
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Un bruttarello clone di PacMan dove si può stabilire la velocità di gioco.

Double Dragon
Produttore: Melbourne House
Anno di pubblicazione: 1989
Autore: Binary Design
Rarità: Raro
La conversione della Melburne House dello strepitoso gioco Arcade della Technos/Taito. Pessimo gioco ma gran pezzo da collezione: la versione su cartuccia fu distribuita poco e male nella sola Australia. In pratica il cattivone di turno rapisce la morosa del nostro eroe che scende in strada e, a suon di pugni nei denti, gomitate nella faccia e calci in pancia, deve andarsela a riprendere. Bella solo la musichina introduttiva.

Double Dragon
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1992
Autore: Imagitec
Rarità: Raro
Forse il gioco più raro in assoluto per Commodore 64 e l'ultima cartuccia per Commie creata dalla Ocean. La leggenda narra di poche dozzine di copie in tutto, presentate ad una fiera di elettronica e poi il gioco non fu mai distribuito realmente. A onor del vero, la conversione della Ocean è pessima quasi quanto quella della Melburne house.

Dragon's Den
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Andy Finkel
Rarità: Non comune
Uno dei migliori giochi della Commodore per il C=64. A cavallo di un pegaso e armato di lancia, l'eroe di turno deve sconfiggere il drago cattivo. Cosa volere di più.

Ducks Ahoy!
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Joyce Hakansson
Rarità: Non comune
Muovi la tua barchetta per i canali di Venezia, raccogli a bordo le paperette che si tuffano giù dalle case e portale a riva. Un giochino tanto banalissimo quanto colorato e giocabilissimo.

Edge Grinder
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2011
Autore: Cosine
Rarità: Bassa tiratura, prodotto in commercio
Brevissimo quanto spettacolare shoot'em up a scorrimento orizzontale. Ottima grafica e musica ma, con un solo livello da completare in tutto, la sfida si riduce al solo migliorare il proprio record di punteggio.

Ernie's Magic Shapes
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: CCW Inc
Rarità: Comune
Un semplice giochino educativo per bambini basato su forme e colori.

Espial
Produttore: Tigervision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Bruttissimo spara e fuggi a scorrimento verticale convertito pari pari dalla versione per Atari 2600.

Fairy Well
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2012
Autore: Wide Pixel Games
Rarità: Bassa tiratura, prodotto in commercio
Guida la tua fatina attraverso il labirinto del sottosuolo per salvare la principessa catturata e riportarla nel bosco. La possibilità di scegliere fra tre personaggi diversi e le mappe di livello generate casualmente ne fanno un arcade adventure old-school degno di nota.

Falconian Invaders
Produttore: Turbo Software Inc.
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Raro
Un clone di 'Buck Rogers: Planet of Zoom' ma ancora peggiore nella grafica, nel sonoro e nel gameplay.

Final Chesscard
Produttore: TASC
Anno di pubblicazione: 1989
Autore: Mark Derksen
Rarità: Di scarsa reperibilità
Un discreto giochetto di scacchi in una cartuccia dal formato un po' più grande del solito. Degna di nota la possibilità di salvare le partite su cartuccia (munita di batteria interna).

Fortress of Nazrod
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2011
Autore: TRSI
Rarità: Di scarsa reperibilità
Conversione tardiva di un famoso gioco per la console Vectrex, si tratta di uno shoot'em up a schermate statiche. L'azione fluida, l'ottima musica ed un sistema di grafica vettoriale originalissimo ne fanno un ottimo gioco.

Fraction Fever
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Tom Snyder
Rarità: Comune
Guida un omarino sul saltarello (pogo stick) cercando di colpire le piattaforme corrispondenti alla frazione che compare nella parte alta dello schermo. Sufficiente conversione da Colecovision.

Frog Master
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Michael Crick
Rarità: Comune
Un giochino piuttosto ostico da giocare in cui serve leggere bene le istruzioni di gioco. Si gioca a turni una strana sorta di football americano con squadre composte da una rana e qualche girino con cui fare "meta". Tecnicamente il gioco è molto spartano ma una volta compreso risulta anche una piacevole sfida.

Frogger
Produttore: Parker Brothers
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Splendida conversione del celeberrimo Arcade. Guida le rane nelle loro tane evitando automobili, bisce d'acqua e alligatori. Un grande classico.

Frogger 2
Produttore: Parker Brothers
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Il degno seguito del mitico Frogger. Il gameplay è sostanzialmente lo stesso, con qualche variante e questa volta le schermate di gioco sono ben 3: sott'acqua, sull'acqua e addirittura in cielo!

Funplay cartridge
Produttore: Codemasters
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: n/a
Rarità: Di scarsa reperibilità
Una compilation contenente 3 giochi della Codemasters: Pro Skateboard, Pro Tennis e Fast Food. Nessuno dei tre giochi fa gridare al miracolo ma non sono neanche male.

Funplay & Powerplay pack
Produttore: Microprose
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: n/a
Rarità: Raro
Edizione particolarmente succulenta che contiene le due compilation PowerPlay e FunPlay in un unica confezione. Ricapitolando i giochi sono: Rick Dangerous, Stunt Car Racer and Microprose Soccer (cartuccia PowerPlay), Pro Skateboard, Pro Tennis e Fast Food (cartuccia FunPlay).

Galaxian
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Bill Bogenreif
Rarità: Non Comune
Mediocre conversione del celebre gioco Arcade.

Gateway to Apshai
Produttore: Epyx
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Connelly Group
Rarità: Di scarsa reperibilità
Un classico gioco fantasy della gloriosa Epyx. Esplora il grande dungeon cercando tesori e pergamene magiche, sconfiggendo mostri ed evitando le trappole. Spartanissimo quanto coinvolgente.

Get 'Em DX
Produttore: RGCD / Psytronic
Anno di pubblicazione: 2012
Autore: Georg Rottensteiner
Rarità: Bassa tiratura, prodotto in commercio
Si controllano Getty o Emma (o entrambi in multiplayer) che, armati di balestra devono fuggire dal sotterraneo in cui sono stati rinchiusi. Il gameplay si risolve in un divertente incrocio tra Pac Man e Wizar of Wor.

Ghostbusters
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
La versione su cartuccia, distribuita nella sola Australia, del magnifico gioco ispirato al film. Compra l'attrezzatura per acchiappare i fantasmi e proteggi da essi la città fino ad affrontare e sconfiggere il malvagio Gozern. Un capolavoro indimenticabile.

Gold Record Race
Produttore: Maxion
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Joyce Hakansson
Rarità: Di scarsa reperibilità
Vedi Jukebox (Spinnaker).

Gorf
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Eric Cotton
Rarità: Comune
Decente conversione del gioco Arcade della Midway. Come anche altri giochi del genere, la giocabilità viene un po' compromessa dal fatto che lo schermo del gioco da sala giochi aveva un formato "verticale" mentre quello della TV è più larga che alta.

Gridrunner
Produttore: HES
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Jeff Minter
Rarità: Non comune
Il prequel di Attack of the Mutant Camels (alias Matrix). Solito spettacolo di luci e colori e azione frenetica di un grande Minter, ispirato dal vecchio centipede.

Greenrunner/Redrunner/Retroskoi+
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2012
Autore: Aleksi Eeben
Rarità: Bassa tiratura, prodotto in commercio
Redrunner è il seguito di Greenrunner e sono entrambi una sorta di shoot'em up a là Centipede ma estremamente più frenetici. Il punto di forza dei due giochi sono senza dubbio gli effetti sonori, forse i migliori di tutti i tempi per C=64, con tanto di voci campionate e altri gioielli.
Retroskoi Plus è un synth software per il SID del Commie. In questa versione Plus sono presenti degli audio-preset grazie ai quali è possibile generare suoni e rumori utilizzando la tastiera del C=64.

Gridrunner 64
Produttore: HES
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Jeff Minter
Rarità: Di scarsa reperibilità
L'edizione svedese di Gridrunner.

Gyruss
Produttore: Parker Brothers
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sconosciuto
Rarità: Non comune
Azione frenetica e battaglie spaziali attraverso i pianeti del sistema solare. Conversione semplicemente meravigliosa del favoloso sparatutto Arcade della Konami. Un classico tra i classici.

Halftime Battlin' Bands
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: The Dovetail Group
Rarità: Di scarsa reperibilità
Forse il primo videogame musicale della storia, si gioca da soli o contro un avversario per mettere insieme le marcette della banda. Non mancano trappole e trucchi per aiutarsi o infastidire l'avversario e vincere la sfida.

HERO
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: The Softworks
Rarità: Non comune
Guida l'eroe munito di zaino/elicottero per le caverne popolate da insidie e salva i superstiti facendoti strada con il tuo fido raggio laser e la dinamite. Molto coinvolgente e giocabile nonostante l'alto livello di difficoltà che si riscontra dopo i primi livelli.

Hop Along Counting
Produttore: Fisher Price
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Pandasoft
Rarità: Comune
Giochino educativo per bambini basato sui numeri: prendi il numero di coniglietti segnalato alla sinistra dello schermo.

Human Skeleton Tutorial
Produttore: Sconosciuto
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: S.M. Thorpe
Rarità: Scarce
Giochino educativo sui nomi delle ossa del corpo umano: scrivi il nome delle ossa che vengono indicate sul disegno dello scheletro.

International Football
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Andrew Spencer
Rarità: Molto diffuso
La versione tedesca di International Soccer. Cambia solo il titolo.

International Football / International Soccer
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Andrew Spencer
Rarità: Molto diffuso
Uno dei più grandi classici videogiochi di calcio di sempre.

Invasive Action
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2007
Autore: T.M.R. (Backward Engineering)
Rarità: Di scarsa reperibilità
Spara e fuggi spaziale verticale, molto semplice ma giocabile e colorato.

Jack Attack
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Kevin Kieller
Rarità: Comune
Guida Jumpin' Jack attraverso 100 livelli da ripulire da nemici a forma di testoni rotolanti. Un particolare puzzle-game magnificamente giocabile e appassionante.

James Bond
Produttore: Parker Brothers
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Basato su alcune scene prese da diversi film di 007, il gioco consiste nel guidare diversi veicoli e sopravvivere in diversi scenari. Gioco decisamente noioso e povero.

Jars' Revenge
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2012
Autore: Tristar & Red Sector Incorporated
Rarità: Raro (distribuite solo pochissime copie)
Buona conversione del famoso Years' Revenge per Atari 2600.

Jaw Breaker
Produttore: Sierra Online
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Doug Whittaker
Rarità: Di scarsa reperibilità
Una strana sorta di PacMan dove controlli una dentiera attraverso 5 livelli orizzontali, evitando nemici a forma di facce rotolanti. Si controlla tutto da tastiera con i tasti di comando impostabili dall'utente. Niente di speciale.

Juice
Produttore: Tronix
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Arti Haroutunian
Rarità: Di scarsa reperibilità
Un simpatico puzzle-game a là Q*Bert, con le piastrelle al posto dei cubetti. Evita i mostrini cattivi e salta su tutte le piattaforme presenti sullo schermo per superare il livello e passare al successivo. Spartano ma carino.

Jukebox
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Joyce Hakansson
Rarità: Common
Giochino di danza dove si devono muovere i piedi sulle caselle luminose.

Jumpman Junior
Produttore: Epyx
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Randy Glover
Rarità: Non comune
Il seguito del popolare platform Jumpman fu pubblicato su cartuccia. In pratica si tratta grossomodo dello stesso gioco ma ridotto a soli 12 schemi e reso un po' più difficile. Una bella sfida davvero old-school.

Jungle Hunt
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Bill Bogenreif
Rarità: Non comune
Conversione di Atarisoft del gioco Arcade della Taito. Guida l'eroe di turno per la giungla per salvare la bionda donzella rapita dalla malvagia tribù indigena. Niente di speciale ma carino e carismatico.

Jupiter Lander
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: HAL Laboratory
Rarità: Diffuso
Il primo gioco in assoluto per Commodore 64 uscì nell'Agosto del 1982. Guida il tuo modulo spaziale ad atterrare sul suolo lunare senza distruggersi. Carino per una partitella ogni tanto.

Jupiter Lander Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: HAL Laboratory
Rarità: Raro
L'edizione giapponese di Jupiter Lander. Identica a quella occidentale.

Kickman
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Sconosciuto
Rarità: Comune
A cavallo di un monociclo ed armato di un elmetto appuntito a forma di imbuto, guida il clown a far esplodere i palloncini che cadono dal cielo prima che tocchino terra. Occorrono occhio di lince e riflessi pazzeschi. Un gioco molto semplice e piuttosto frenetico.

Kickman Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Sconosciuto
Rarità: Raro
L'edizione giapponese di Jupiter Lander. Identica a quella occidentale.

Kickman 64
Produttore: Handic/Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
L'edizione svedese di Kickman.

Kids on Keys
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Frieda Lekkerkerker
Rarità: Comune
Giochino educativo per bambini; serviva per imparare a scrivere.

Kikstart C16
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2007
Autore: Cosine
Rarità: Di scarsa reperibilità
L'ottima conversione della versione di Kikstart per Commodore16.

Kindercomp
Produttore: Spinnaker
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Doug Davis
Rarità: Comune
Giochino educativo a più schermate per bimbi.

Kung Fu Master
Produttore: US Gold
Anno di pubblicazione: 1986
Autore: Sconosciuto
Rarità: Di scarsa reperibilità
Celebre picchiaduro a scorrimento orizzontale, lo scopo del gioco è salire per la torre rompendo le ossa a tutto ciò che ti si presenta davanti, fino ad affrontare il gran cattivone e salvare la donzella rapita. Graficamente sembra un po' di camminare per Legolandia ma forse una partitina ogni tanto in onore dei vecchi tempi Kung Fu Master la merita ancora.

CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO ...

Software su cassetta **per C=64**

Titolo	Edizione	Cond.	Box	Prezzo
720°	Kixx	SW	no box	€ 3,00
ACE OF ACES	US Gold	CiB	double	€ 6,00
AFTERBURNER	SEGA - Activision	CiB	big	€ 14,00
BATMAN THE CAPED CRUSADER	OCEAN	CiB	single	€ 9,00
BOD SQUAD	Zeppelin Games	CiB	single	€ 6,00
BOOT CAMP	Summit	SW	no box	€ 3,00
BREAKTHRU	US Gold	CiB	double	€ 8,00
BUGGY BOY	Encore	CiB	single	€ 9,00
CALIFORNIA GAMES	EPYX	CiB	double	€ 14,00
COLONY	Bulldog Software	CiB	single	€ 4,00
COLOSSUS CHESS 4	CDS Software	CiB	big	€ 15,00
COMBAT SCHOOL	The Hit Squad	CiB	single	€ 8,00
COMBAT SCHOOL	The Hit Squad	SW	no box	€ 3,00
CONTINENTAL CIRCUS	Tronix	CiB	single	€ 9,00
CREATURES	Thalamus	New	double	€ 24,00
DEFENDER OF THE CROWN	Mirror Soft	CiB	big	€ 38,00
DENARIUS	Firebird	CiB	single	€ 5,00
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	Touch Down!	CiB	single	€ 8,00
FA CUP FOOTBALL	Virgin games	SW	no box	€ 2,00
FAST FOOD	Code Masters	CiB	single	€ 6,00
FINDERS KEEPERS	Mastertronic	CiB	single	€ 4,00
FLASH GORDON	M.A.D.	CiB	single	€ 7,00
FORGOTTEN WORLDS	Kixx	CiB	single	€ 8,00
FRANKENSTEIN JUNIOR	Cartoon Time	CiB	single	€ 7,00
GAUNTLET II	US Gold	CiB	double	€ 15,00
GEMINI WING	Tronix - Virgin	CiB	single	€ 8,00
GHOSTBUSTERS	Ricochet	CiB	single	€ 7,00
GHOSTBUSTERS	Ricochet	SW	no box	€ 3,00
GO FOR GOLD	Kixx	SW	no box	€ 2,00
GOLDEN AXE	Tronix - Virgin	CiB	single	€ 9,00
GRYZOR	The Hit Squad	CiB	single	€ 9,00
GUTZ	OCEAN	CiB	double	€ 7,00
HEAD OVER HEELS	The Hit Squad	CiB	single	€ 10,00
HOOK	OCEAN	SW+M	no box	€ 4,00
HOWARD THE DUCK	Activision	SW	no box	€ 3,00
JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES … GOLF	The Hit Squad	SW	no box	€ 2,00
KNIGHTMARE	Activision	SW+B+I	double	€ 8,00
LAST NINJA 2	The Hit Squad	CiB	single	€ 15,00
LAST V8	Mastertronic	SW	no box	€ 2,00
LEADER BOARD MULTIMIX	Kixx - Access	SW	no box	€ 3,00
LICENCE TO KILL	The Hit Squad	SW	no box	€ 2,00
MANCHESTER UNITED	GBH - Krisalis	SW	no box	€ 2,00
NIGHT RACER	Mastertronic	CiB	single	€ 4,00
NINJA RABBITS	MicroValue	SW	no box	€ 2,00
POLICE ACCADEMY II	Method solutions	SW	no box	€ 2,00
POPEYE	Alternative	CiB	single	€ 8,00
POWERPLAY THE GAME OF THE GODS	Players	CiB	single	€ 4,00
QUICK THINKING	Mirror Soft	SW	no box	€ 3,00
RAIMBOW ISLAND	The Hit Squad	CiB	single	€ 12,00
RAMBO III	The Hit Squad	CiB	single	€ 7,00
RAMBO III	The Hit Squad	SW	single	€ 3,00
RENEGADE	The Hit Squad	CiB	single	€ 9,00
RICK DANGEROUS	Kixx - Firebird	CiB	single	€ 9,00
ROBOCOP	OCEAN	SW	no box	€ 4,00
RYGAR	Kixx	CiB	single	€ 7,00
SALAMANDER	The Hit Squad	CiB	single	€ 15,00
SHOOT'EM-UP CONSTRUCTION KIT	Toolbox	CiB	single	€ 7,00
TARGET RENEGADE	The Hit Squad	CiB	single	€ 8,00
THE EMPIRE STRIKES BACK	The Hit Squad	CiB	single	€ 9,00
THE WOMBLES	Alternative	SW	no box	€ 2,00
TOY BIZARRE	Ricochet	CiB	single	€ 12,00
TOY BIZARRE	Activision	SW	no box	€ 6,00
TYPING TUTOR	Toolbox	CiB	single	€ 3,00
VEGAS JACKPOT	Mastertronic	SWw	no box	€ 2,00
WWF WRESTLEMANIA	OCEAN	SW+M	no box	€ 4,00

Software su cartuccia **per C=64**

Titolo	Edizione	Cond.	Box	Prezzo
ATTACK OF THE MUTANT CAMELS	Hes	SW	no box	€ 20,00
AVENGER	Commodore	SW	no box	€ 9,00
BATTLE COMMAND	Ocean	CiB	big	€ 56,00
C64 GAMES SYSTEM CARTRIDGE	Commodore	SW	no box	€ 39,00
CENTIPEDE	Atari	SW	no box	€ 17,00
EPYX FAST LOAD	Epyx	SW	no box	€ 17,00
FROGGER	Parker Brothers	SW	no box	€ 32,00
HES MON 64	Hes	SW	no box	€ 17,00
INTERNATIONAL SOCCER	Commodore	SW	no box	€ 7,00
JUMPMAN JUNIOR	Epyx	SW	no box	€ 22,00
LOGIC LEVELS	Fisher Price	SW	no box	€ 6,00
MACH 5		SW	no box	€ 22,00
MAGIC DESK 1	Commodore	SW	no box	€ 7,00
MOONDUST		SW	no box	€ 29,00
MS. PAC-MAN	Atari	SW	SW+B	€ 12,00
MS. PAC-MAN	Atari	CiB	big	€ 17,00
MUSIC COMPOSER	Commodore	SW	no box	€ 6,00
NAVY SEALS	Ocean	SW	no box	€ 22,00
OMEGA RACE	Commodore	SW	no box	€ 9,00
POWER PLAY 64		SW	no box	€ 49,00
ROBOCOP 2	Ocean	CiB	big	€ 24,00
SEA SPELLER	Fisher Price	SW	no box	€ 6,00
SIMONS' BASIC		SW	no box	€ 12,00
SUPER GAMES	Commodore	SW	no box	€ 21,00
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY	Ocean	CiB	single	€ 17,00
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY	Ocean	SW+B	single	€ 15,00
VISIBLE SOLAR SYSTEM	Commodore	SW	no box	€ 9,00
WIZARD OF WOR	Commodore	SW	no box	€ 25,00

Offerte usato: hardware e periferiche

LOTTO #001: C=64 ALDI

Lotto composto da:

- Commodore 64 ALDI con alimentatore originale
- Cavo RF per il collegamento alla TV
- joystick Quickshot + joystick Spectravideo
- Monitor Philips a fosfori verdi
- Cavo AV (Audio/Video RCA) per il monitor
- Cartuccia gioco International Soccer

Tutto ben funzionante e in buone condizioni. Il computer è ripulito dentro e fuori, un tasto rotto è stato sostituito. Il monitor (mai aperto) è quasi un pezzo da museo ma funziona ancora alla grande. I joystick non sono granchè e risentono un po' degli anni passati ma a parte un pulsante su uno dei joystick, funzionano ancora benino.

OFFERTA: € 75,00

LOTTO #002: C=64C

Lotto composto da:

- Commodore 64C (Led verde) con alimentatore originale
- Cavo RF per il collegamento alla TV
- Manuale originale
- Joystick QuickShot SVI modello 318-102

Il computer è stato ripulito dentro e fuori e funziona perfettamente. Il manuale è quasi intonso e il joystick, quasi nuovo, ha 2 pulsanti (equivalenti) e una levetta per attivare l'autofire.

OFFERTA: € 50,00

LOTTO #003: Amiga 500

Lotto composto da:

- Amiga 500 con alimentatore originale
- Alimentatore originale (uno in più di riserva)
- Mouse compatibile di marca Otec (eccellente)
- Gioco completo Forgotten Worlds per Amiga
- Cavo per collegamento a monitor/TV
- Cavo per collegamento a monitor/TV (di riserva)
- 3 Floppy originali: Workbench 1.2, Extras 1.2, The very first 14.07.87
- Decine di floppy di backup contenenti svariati software e giochi
- Espansione di memoria (+ 512 Kb) Commodore A501
- Espansione di memoria (+ 512 Kb) compatibile (di riserva)
- Chip Kickstart 1.2 (sull'Amiga c'è l'1.3)

L'Amiga 500 risulta un po' invecchiato dal tempo e va pulito, ma non presenta rotture o tasti mancanti e funziona ancora bene, solo il lettore floppy integrato fa un po' fatica a leggere e andrebbe sostituito (o almeno ripulito internamente). Tutto il resto del lotto è in condizioni ottimali sia estetiche che di funzionamento.

OFFERTA: € 70,00

MARPES DATASSETTE PLAYER:

- Lettore NUOVO di software su cassetta per Commodore 64 di marca MARPES.

Il migliore tra quelli che sono rimasti in produzione più a lungo e vicinissimo all'originale anche nel design, il lettore Marpes garantisce un'affidabilità quasi identica a quello originale Commodore. Nuovo, con box, polistiroli, documentazione, plastiche, ecc. Test di funzionamento effettuato direttamente da personale della Marpes s (è presente un bigliettino firmato all'interno della scatola).

OFFERTA: € 25,00

LOTTO #004: C=64G

Lotto composto da:

- Commodore 64G + alimentatore originale
- Cavo RF per il collegamento alla TV
- Manuale d'uso (file su DVD-R)
- Joystick Spectravideo modello 318-102

Il C=64G è ancora molto bianco e pulito e funziona perfettamente. Il joystick, in perfette condizioni, ha 2 pulsanti (equivalenti) e una levetta per attivare l'autofire.

OFFERTA: € 95,00

MAILORDER RETROGARAGE

- INVIARE LE RICHIESTE DI ORDINI TRAMITE EMAIL A luca.antoniazzi@gmail.com (lucommodore)
- ORDINE MINIMO: 10 Euro in totale, escluso il costo di spedizione.
- SPEDIZIONE: tramite posta prioritaria o pacco ordinario oppure, a scelta dell'acquirente, con spedizione tracciata (posta raccomandata o paccocelere3).
- COSTO DI SPEDIZIONE: 3 Euro per il primo gioco + 1 Euro per ogni gioco oltre al primo, con limite di costo massimo di 10 Euro.
- COSTO DI SPEDIZIONE TRACCIATA: 5 Euro per il primo gioco + 1 Euro per ogni gioco oltre al primo, con limite di costo massimo di 15 Euro.
- TEMPI DI SPEDIZIONE: indicativamente la spedizione avviene entro 5 giorni lavorativi dal pagamento.
- PAGAMENTO: anticipato tramite, a scelta dell'acquirente, PAYPAL, Bonifico bancario o altro (chiedere/specificare per email).
- Condizioni di vendita non professionale e tra privati di materiale usato (testato/funzionante) o nuovo (inteso come mai estratto dal suo imballo dall'atto dell'acquisto iniziale) proveniente da collezioni private.

NOTA BENE

Tutto il materiale in vendita è stato testato e risultato funzionante al 100%. Si tratta di una vendita tra privati: non sono accettate restituzioni nè rimborsi e si declina ogni responsabilità per eventuali danneggiamenti occorsi durante le spedizioni o dovuti all'uso improprio del materiale venduto da parte dell'acquirente.

ACQUISTA DAL MAILORDER DI RETROGARAGE E CONTRIBUISCI A COMMODORE FAN GAZETTE

Il 15% netto della tua spesa nel mailorder (esclusi i costi di spedizione) verrà interamente donato alle casse di C=FG!

GAME PARADE

In ogni numero di C=FanGazette cercheremo di riportare le più famose chart e classifiche nazionali ed internazionali relative ai migliori giochi per sistemi Commodore.
In questo primo numero è la volta della TOP-100 per i videogiochi per C=64 su www.lemon64.com
www.lemon64.com è un sito storico monotematico sul mitico Commodore 64 e, per quanto non aggiornatissimo, si avvale di una intensissima attività nel suo forum, un database enorme con informazioni e recensioni di migliaia e migliaia di titoli. Abbiamo eliminato dalla lista i giochi che si ripetevano in versioni di lingua di gioco diversa (tipo Zak McKracken in tedesco) ed ecco a voi la classifica.
Con grandissima sorpresa della redazione, al primo posto il fresco d'uscita Prince of Persia, realizzato da tale retro-coder Mr. SID (un Grande), di cui sentiremo senz'altro parlare ancora in futuro.

I MIGLIORI

1. *Prince of Persia*
2. *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*
3. *IK+*
4. *Maniac Mansion*
5. *Pirates!*
6. *Last Ninja 2*
7. *Ultima IV: Quest of the Avatar*
8. *Buck Rogers: Countdown to Doomsday*
9. *The Magic Candle*
10. *Archon: The Light and the Dark*
11. *Project Stealth Fighter*
12. *Project Firestart*
13. *Might and Magic - Book Two: Gates to Another World*
14. *Lords of Conquest*
15. *Turrican*
16. *Phantasie*
17. *Vermeer*
18. *Ultima V: Warriors of Destiny*
19. *Defender of the Crown*
20. *Turrican II: The Final Fight*
21. *Alter Ego: Female Version*
22. *Portal*
23. *Elite*
24. *Lords of Chaos*
25. *Alice in Wonderland*
26. *Bubble Bobble*
27. *Wasteland*
28. *The Last Ninja*
29. *Space Rogue*
30. *They Stole a Million*
31. *Might and Magic - Book One: Secret of the Inner Sanctum*
32. *Shogun*
33. *Laser Squad*
34. *Metal Warrior 4: Agents of Metal*
35. *Bruce Lee*
36. *Impossible Mission*
37. *Winter Games*
38. *Summer Games 2*
39. *M.U.L.E.*
40. *King's Bounty*
41. *Power at Sea*
42. *Leaderboard Golf*
43. *Zork I: The Great Underground Empire*
44. *Ultimate Wizard*
45. *Phantasie III: The Wrath of Nikademus*
46. *MicroProse Soccer*
47. *Killed Until Dead*
48. *Paradroid*
49. *World Karate Championship*
50. *Questron II*
51. *Boulder Dash*
52. *The Mars Saga*
53. *Ultima III: Exodus*
54. *Dragon Wars*
55. *Curse of the Azure Bonds*
56. *Mad Doctor*
57. *Tass Times in Tone Town*
58. *The Great Giana Sisters*
59. *The Legend of Blacksilver*
60. *Elvira II: The Jaws of Cerberus*
61. *Supremacy*
62. *Legacy of the Ancients*
63. *Mail Order Monsters*
64. *Death Knights of Krynn*
65. *Creatures 2: Torture Trouble*
66. *Katakis*
67. *California Games*
68. *Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo*
69. *World Games*
70. *The Bard's Tale: Tales of the Unknown*
71. *Armalyte*
72. *World Class Leader Board*
73. *Champions of Krynn*
74. *Track Suit Manager*
75. *Wizard*
76. *Mayhem in Monsterland*
77. *Rampart*
78. *Airborne Ranger*
79. *Creatures*
80. *Pool of Radiance*
81. *Times of Lore*
82. *Gunship*
83. *Seven Cities of Gold*
84. *Exile*
85. *Alternate Reality: The Dungeon*
86. *H.E.R.O. - Helicopter Emergency*
87. *Summer Games*
88. *Emlyn Hughes International Soccer*
89. *Rocket Ball*
90. *Dizzy: Magic Land*
91. *Wizball*
92. *International Karate*
93. *Montezuma's Revenge*
94. *Temple of Apshai Trilogy*
95. *Pitstop II*
96. *MYTH: History in the Making*
97. *Skate or Die!*
98. *Alter Ego: Male Version*

C=64

8 bit

Sempre rovistando per le chart di lemon64.com, abbiamo trovato anche la classifica dei 100 peggiori giochi della storia per Commodore 64. Le classifiche di lemon64.com infatti vengono calcolate facendo le medie dei voti (dall'1 al 10) che gli utenti del sito assegnano ai singoli giochi. Così per loro è stato facile creare anche una chart dei peggiori.
A noi di C=FanGazette non ci è parso vero e naturalmente non abbiamo perso l'occasione di riportarvela qua. Il peggior gioco di tutti i tempi risulterebbe essere il semisconosciuto Korea Karate (vedi screenshot), ma scorrendo la lista i vecchi utenti del Commie potranno divertirsi a trovare anche simpatiche schifezze che magari da giovani avevano pure pagato salato al negozietto di computer per poi imprecare ogni santo del calendario una volta constatata la fregatura!

I PEGGIORI

1. *Korea Karate*
2. *Bionic Granny*
3. *Super Boxing*
4. *BMX Ninja*
5. *Kenny Dalglish Soccer*
6. *The A-Team*
7. *Jungle Story*
8. *Basketball: The Game of all Games*
9. *Laser-Kendo*
10. *Hard Drivin'*
11. *Chuck Norris*
12. *The Great Giana Sisters III*
13. *Ikari Warriors (USA version)*
14. *Archon III: Exciter*
15. *Sex Games 2*
16. *Highlander*
17. *Ninja Hamster*
18. *Intergalactic Cage Match*
19. *Line of Fire*
20. *911 Tiger Shark*
21. *Mr. Setam: Lady Killer*
22. *Lee Enfield: Tournament of Death*
23. *Crazy Cars*
24. *Super Soccer*
25. *Knight Rider*
26. *Arena*
27. *Dick Tracy*
28. *10... Knock Out!*
29. *Circus Circus*
30. *Attack of the Mutant Pricks*
31. *G-Loc R360*
32. *WEC Le Mans*
33. *Fuck-Man*
34. *Ikari III: The Rescue*
35. *Street Cred Boxing*
36. *Kick Off*
37. *Knockout*
38. *Thundercross*
39. *Fighting Soccer*
40. *Gazza's Super Soccer*
41. *Fantastic Soccer*
42. *Aaargh!*
43. *Match Day*
44. *World Cup Football*
45. *Street Fighter (Europe version)*
46. *Funny Girls*
47. *Legend of the Amazon Women*
48. *The Weakest Link*
49. *Big Trouble in Little China*
50. *Street Gang*
51. *Hyper Biker*
52. *Cisco Heat*
53. *Gary Lineker's Superskills*
54. *Naughty Tales*
55. *After Burner*
56. *Rainbow Dragon*
57. *World Cup Carnival: Mexico '86*
58. *Mario's Brewery*
59. *Crazy Cars 2*
60. *Hammer Boy*
61. *1000 Miglia: 1927-1933 Volume 1*
62. *Peter Beardsley's International Football*
63. *Bosconian '87*
64. *Jail Break*
65. *Master Ninja - Shadow Warrior of Death*
66. *Hole in One*
67. *Strike!*
68. *Cave Kooks*
69. *Apache Raid*
70. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*
71. *3-D Breakout*
72. *Italy '90 Soccer*
73. *Explorer*
74. *Vigilante*
75. *Chase HQ*
76. *Manky*
77. *The Guardian Angel*
78. *BMX Trials*
79. *Seek and Destroy II*
80. *Bionic Commando (USA version)*
81. *Samurai Trilogy*
82. *The Running Man*
83. *Wild Streets*
84. *Double Dragon (Melbourne House)*
85. *Time Scanner*
86. *Wing Commander*
87. *Outback*
88. *Human Killing Machine*
89. *Turbo Esprit*
90. *Werner: Mach hin!*
91. *International Ninja Rabbits*
92. *Roadwars*
93. *The Volleyball Simulator*
94. *Lazer Tag*
95. *Enter the Ninja*
96. *Guerrilla War*
97. *Kick Off 2*
98. *Eskimo Eddie*
99. *Sky Twice*

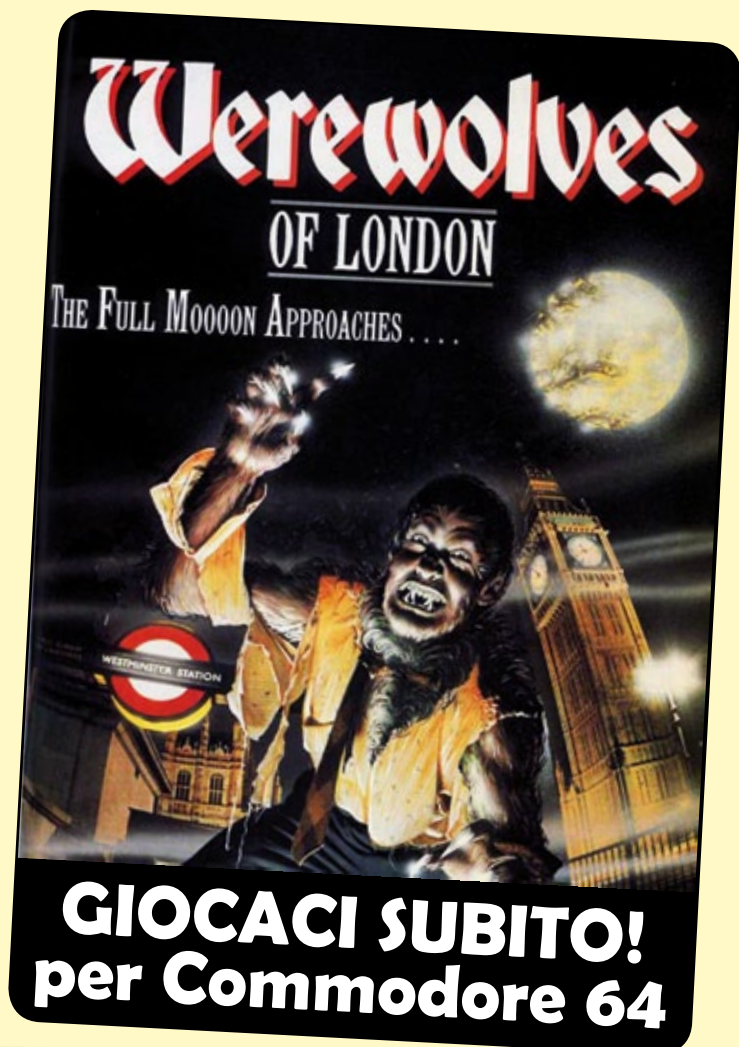
La posta...

TENDENZIALMENTE PUBBLICHIAMO TUTTA LA ROBACCIA CHE CI ARRIVA. QUALCHE VOLTA RISPONDIAMO PURE! E NELLA SPERANZA CHE CI MANDIATE SEMPRE MATERIALE PEGGIORE, VI AUGURIAMO BUON DIVERTIMENTO CON LA RUBRICA DELLA POSTA.

Una rubrica per uomini duri...
Abbiamo tentato, davvero, di impostare qualcosa di fine e misurato, senza eccessi e dal ricercato registro linguistico ma abbiamo fallito miseramente...
È assolutamente fantastico constatare un così forte fervore per ciò che rappresentano "C= & Amiga" a un ventennio dalla loro uscita dalle scene e dai mercati che contano.
Grossomodo dal fervore di cui sopra scaturiscono in massa esternazioni sentimentali come:
"...sììì! Mi son rotto proprio il cazzo di Windows e Apple, si fottessero tutti e torniamo alla Commodore..."
Oppure "...la CommodoreUSA era una truffa perché il C=64x è un PC..."
E ancora "...l'Amiga di oggi è AmigaOS, il resto è tutta merda..."
E cose così.
I più agguerriti di tutti pare siano amighisti e anti-amighisti delle diverse ere informatiche, tanto per far capire il livello, ma qui a C=FG vogliamo bene un po' a tutti, non ci siamo sentiti di censurare in alcun modo tali sinceri sentimenti e così la rubrica della posta risulterà in alcuni momenti un bel po' 'trash'... E la cosa ci fa un sacco piacere!
Perché abbiamo pensato che in fondo una delle caratteristiche comuni un po' a tutti i Nerd è quella di avere uno spiccato gusto dell'orrido...
E scriveteci!

Salve a tutti. Oltre ai meritati complimenti a chi si è occupato di creare dal nulla una rivista di COTALI I M M E N S E DIMENSIONI ed ai redattori, sia "ufficiali", che "freelance" (leggi collaboratori) che si avvicenderanno spesso o raramente sulla rivista (che potrebbe durare all'infinito visto che è amatoriale, quindi tiè a tutti i detrattori!!!), dico soltanto che c'era effettivamente la necessità di una rivista così, perché in essa si trova e si troverà racchiuso, un concentrato di storia, tecnologia, passata e futura che riguarda a 360 gradi il mondo Commodore dalla sua nascita ai tempi moderni. In edicola riviste del genere non esistono e neanche on line a dire il vero (almeno penso!!!), il giro esclusivo di Nerds (in senso positivo) che pullula su Nsa (NonsoloAmiga, ovvero un forum di ritrovo tra rinc.... ehm appassionati di tecnologia), ha una preparazione in diversi ambiti che definirei molto professionale (diciamo che non ci capisco un kaiser quando scrivono determinate cose da quanto sono tecniche!), e visto che ognuno nel suo piccolo ci metterà tutta la passione che ha, non puo' che venire fuori qualcosa di speciale, anche perché la Commodore ha lasciato un segno indelebile in chi ha avuto la fortuna di possedere almeno uno di questi splendidi sistemi. Il Commodore 64 e l'Amiga sono i computer-icona che hanno rivoluzionato il mercato informatico (ovviamente ognuno a modo suo), partendo dall'inizio degli anni '80 fino ad oltre la metà degli anni '90 e questo è il motivo per cui cosi' tanta gente è ancora appassionata di questi sistemi.... Questa rivista sarà anche un modo per far conoscere alle nuove generazioni, che non hanno vissuto "l'epoca d'oro", che cos'erano, il Commodore 64, l'Amiga e tutti gli altri sistemi, come il vic 20, il pet, il 16, il plus 4 etc... Concludo con un grosso augurio che questa rivista faccia riappassionare tutti i milioni di utenti che hanno amato queste piattaforme e che sono cresciute insieme al o ai computer Commodore! **[Mazinger]**

LA RIVISTA CHE MANCAVA DA TROOOOOOPPO TEMPO!

RISPONDE TheKaneB:
Carissimo Mazinger,
con un nickname così, come osi definire "noi" dei Nerds? Ma ti sei visto allo specchio di recente? Ti ringrazio per gli auguri ed i complimenti a nome di tutto il forum di NSA. Beh, sì, essendo il capo supremo webbomastah developersdevelopers mi sono autoconferito il potere di parlare a nome di tutti, e di prendermi anche tutti i meriti lasciando agli altri le critiche. Sono proprio un maranza eh? Sicuramente avremo modo di parlare anche delle macchine Commodore meno note, oltre al solito, magico, imperituro e imprescindibile C=64 s'intende! Ma il nostro intento è anche quello di puntare i riflettori verso la scena moderna, mettendo insieme, per così dire, vecchio e nuovo e sdoganando la nostra cybercultura alle nuove generazioni (i nativi digitali, o "millennials" che dir si voglia), anche grazie ai tanti progetti moderni relativi al Commie che spuntano come i funghi in questo periodo. Continua a seguirci! (Non è un consiglio, è una minaccia, anche perchè sappiamo dove abiti...)

LA SCIMMIA sta cercando in tutti i modi di farti capire che non potrai mai essere abbastanza NERD se non possiedi almeno un Commodore 64 originale degli anni '80. Se anche non capisci perché o a cosa possa mai servirti un C=64 nel terzo millennio, NON PREOCCUPARTI, FAI COME TI DICE LA SCIMMIA E NON PENSARE! Potrai suonare il SID, avrai a tua disposizione oltre 20.000 videogames e una valanga di software specifico per il C=64 e il mitico GEOS come sistema operativo. Potrai costruirti con 10 euro un cavo per collegare il C=64 al PC e usare quest'ultimo come Floppy Drive 1541! Potrai entrare a far parte delle community online sul C=64 e conoscere la gloriosa e ancora creativa Demoscene basata sul PC più popolare della storia dell'umanità!

COMMODORE NON BASTA?

Salve. Ho letto per caso su web della vostra idea per la rivista mono-commodore e mi son sentito di scrivervi subito.

Che avete l'acqua al posto del cervello? Siete più fuori voi del terrazzo del comune?
Vi mettete a fare una rivista che tratta di retro-computer e non ci mettete lo ZX Spectrum? E l'Amstrad? E gli Atari? E le console???
In Italia non ha funzionato nemmeno la rivista RETROGAMER che in Inghilterra è ancora là che vende tonnellate di copie ogni mese e voi cosa mai volete combinare trattando solo Commodore?
Ma poi cosa mai c'è da scrivere su Commodore? Non siamo mica negli anni '80!
Al massimo vi verranno 20 facciate di robetta scritta su argomenti di 20 anni fa.
Voglio proprio vedere quanto dura questo progetto. Auguri eh!
[Lord Arthur]

RISPONDE lucommodore:
Visto che roba compare? 100 pagine tonde tonde e si parla di roba nuova: un risultato monumentale! E ci avanza un botto di materiale e idee da far pensare al secondo numero come sicuro al 100%. RETROGAMER in Italia non funzionò perché imbrigliato nell'essere una rivista. Non era divertente, non aveva un'ottica volta al futuro e i pochi interessati le cose che venivano scritte su RETROGAMER le sapevano già tutte! C=FanGazette è assolutamente migliore sotto ogni aspetto, più bella, più libera, più creativa e gratuita. E in un contesto realmente nuovo legato alla vera C=. Infine le redazioni di C=FG fanno largo uso di sostanze stupefacenti mentra su RETROGAMER manco l'ombra; capisci dunque anche tu... Pare che ce la facciamo di brutto insomma! A presto compare Lord Arthur e auguri anche a te!

La peggiore!!

Cari redattori di Commodore Fandonia Galattica, prima ancora di leggere il primo numero della rivista so già quanto possa essere l'ennesima e inutile fanzine che osanna Commodore e spala fango su tutto ciò che ne è conseguito successivamente, sarà piena di pubblicità e dagli scarsi contenuti: cosa può essere scritto sulla Commodore che al giorno d'oggi ancora non conosciamo? Purtroppo per voi io ci vedo "lungo" e adesso che vi ho scoperto voglio proprio vedere cosa farete e se avrete il coraggio di pubblicare la mia lettera di denuncia! La pura verità è che non è possibile parlare di Commodore nel 2013 senza parlare di AmigaOS4.1, se così dovesse essere proporrò di aggiungere la vostra rivista alla blacklist di Vox (**http://anticusa.wordpress.com/commodoreusa-fanboys-n-spammers-list-block-em/**), l'unico vero paladino rimasto sulla scena a difendere a spada tratta AmigaOS NG. Altro che Commodore, qua si deve rilanciare ciò che è sopravvissuto e poi evoluto dai tempi della VERA Commodore e cioè AmigaOS! Ma di cosa volete parlare con la vostra rivista, ancora una volta di argomenti retrò e vintage? E' increbile... ma devo ammettere che avete del coraggio! Col nuovo hardware Amiga che è stato rilasciato (e che hardware! Il più potente di tutti i tempi, se non lo sapete si chiama: AmigaOne x1000) voi vi mettete ad argomentare sulla vecchia Commodore, e della nuova vogliamo parlarne? Commdore USA è l'anti-Amiga che vende PC Linux a prezzi proibitivi solo perchè c'è qualche logo in bella mostra qua e la. Bene, adesso che mi sono sfogato spero proprio che la vostra redazione possa chiudere quanto prima, ne è pieno il web di queste stupidaggini sponsorizzate e di giornalisti da strapazzo! A proposito: esiste la versione stampata della rivista? No perchè potrei decidere di abbonarmi e di sostituirla alla carta igienica! **[Pinuccio da Riolo]**

NEOSQUADRISMO E LA SETTA OSCURA!!!

RISPONDE Amig4be:
Caro Pinuccio, ti ringrazio della tua interessante missiva e colgo subito l'occasione per portare alla luce il terribile segreto posto alle fondamenta di quello che è stato un vero e proprio golpe nella storia informatica.
Parte della redazione è al soldo di un'oscura setta che dal lontano 1984 ha nel mirino la piattaforma informatica Amiga.
Ebbene si, Pinuccio mio, fin da quando al Consumer Electronic Show di Chicago venne presentato da Jay Miner il prototipo funzionante di Amiga, con tanto di boing ball, è nato un movimento occulto di resistenza avente come unico obiettivo il fallimento di quella rivoluzionaria tecnologia, mai vista prima, che avrebbe potuto cambiare in meglio il destino dell'umanità stessa.
Con la complicità di alcuni influenti esponenti dell'industria tecnologica e grazie a potenti strumenti d'informazione corrotti (visceralmente legati al Commodore 64 prossimo a una morte certa dinanzi ad Amiga) la mossa geniale fu quella di favorire la commercializzazione della nuova macchina proprio in seno alla grande C=.
Questo sarebbe costato circa tre anni di dominio Amiga, ma come certamente saprai in qualità di fine conoscitore delle teorie cospirazioniste, occorre un lungo periodo d'incubazione affinché la corruzione di un qualsiasi sistema giunga infine a manifestarsi nell'atto ultimo di conquista del potere assoluto.
Fu così che l'azione di contrasto si mantenne per qualche anno sotto forma di propaganda anti amighista, che sicuramente avrai letto nelle riviste di gaming dell'epoca, zeppe di voti altissimi dati a quelle cagate immani per Pc MsDos, con pixel grandi come mattonelle e un penoso scrolling 2D capace di dar nausea persino a un maiale
Poco spazio quindi a quei giochi Amiga che al contrario in un primo periodo si aiutava a far passare come i migliori di sempre. Perché? Perché era necessario tarpare le ali ad AmigaOS, minimizzandone le capacità! E cosa meglio di alcune produzioni ludiche che già dalle prime istruzioni ammazzavano l'OS??
Era ovvio che C= non avrebbe mosso un dito per distaccarsi dall'hardware originale Amiga, finendo inevitabilmente per essere sorpassata dalla concorrenza, ma restava quel sistema operativo avanti di millemila anni-luce quale maggiore e pericolosa minaccia. Per sgominare AmigaOS è occorso infatti molto più tempo e fatica rispetto agli otto anni di vita delle macchine C=AMIGA e solo oggi, con la pubblicazione di C=FG, siamo alla resa dei conti finale. Nomini C=USA, ma nel tempo ci siamo serviti di Microsoft, Apple, Intel... persino Linux! Una lotta senza quartiere giunta così al capitolo finale e della quale C=FG resterà un documento gratuito, liberamente consultabile, sempre aperto alle vostre impressioni e considerazioni...

Scriveteci e fate di peggio della peggiore appena pubblicata!"

POSTE BREVI E MESSAGGI

Questa mattina, all'età di 32 anni, ha tirato le cuoia il mio Vic20. Io l'amavo, era tutto per me e ora nulla ha più senso. Mi toglierò la vita entro sera. Mi dispiace non aver potuto vivere abbastanza a lungo da poter leggere la vostra bella zine. Addio per sempre, **[Vic20Lover]**

Ciao. Ho comprato un Commodore 128 su ebay. Quello che me l'ha venduto sostiene che funziona benissimo ma invece non va una sega: non si accende nemmeno il catorcio! Eppure ho spinto ripetutamente il pulsante del joystick e anche il tasto C= ma niente da fare! Adesso gli lascio un feedback talmente negativo che gli vien freddo al bastardo. **[anonimo]**

Se non trattate anche lo Spectrum 48K giuro che vi ammazzo tutti! **[Man'o'War]**

Commodore Computer Gazette eh... Tanto lo so chi siete, siete quelli bannati dal forum amiganews.it. Già facevate casino in un forum, figuriamoci adesso in una rivista! Bah... **[Gino]**

Ciao mamma! **[Silvio Berlusconi]**

Ho saputo che scriverete la recensione di Street Fighter 2 per Commodore 64. Io so il walktrough del gioco, un modo infallibile per vincere tutti gli avversari: bisogna spingere in continuazione il tasto fuoco del joystick! Se si possiede un joystick con un autofuoco veloce si può usare quello. Se non pubblicate la mia soluzione vi si seccheranno presto le palle. Ciao. **[Blanka]**

CONCLUDE lucommodore:
"Cartago delenda est" disse un giorno qualcuno da qualche parte. E mi piaceva come citazione ma non ho trovato mai una maniera di collegarla ad alcunché e così la scrivo finalmente qua, ma solo per motivi di soddisfazione personale. Spero che vi piaccia...

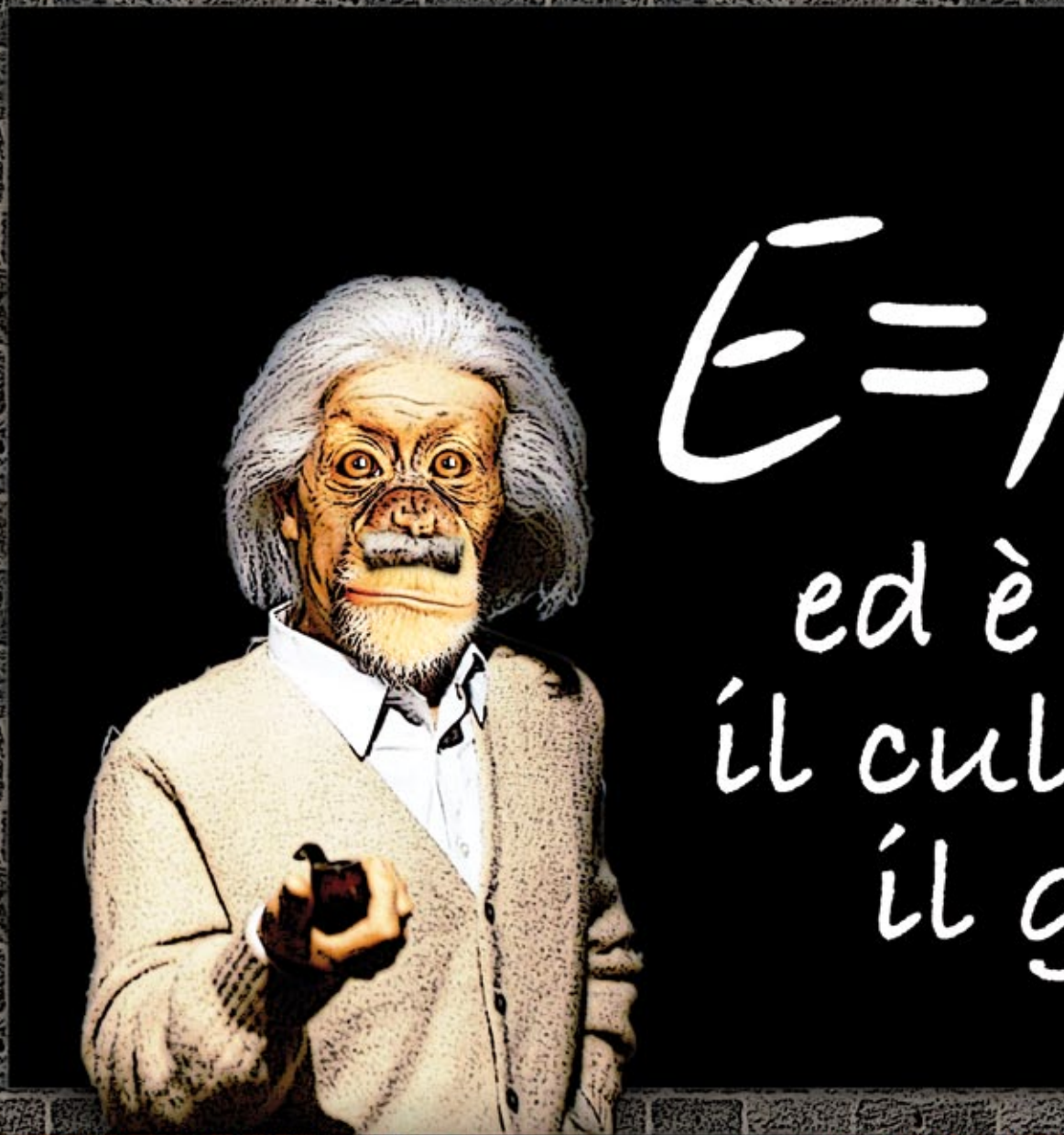
@ Vic20Lover:
No compare, fermati! Cercati un nuovo Vic-20 su ebay e nel frattempo usa il VICE!
@ anonimo:
vai tranquillo che il cliente ha sempre ragione!
@ Man'o'War:
abbiamo allestito 4 mura di cinta invalicabili e cannoni al plasma intorno alle redazioni per prevenire gli attacchi di quelli come te!
@ Gino:
E siamo peggiorati molto da allora!
@Silvio Berlusconi:
ciao Enzo!
@Blanka:
Grazie! Prima della tua preziosa soluzione non ero mai riuscito a finirlo Street Fighter II per Commie!

Scriveteci e fate peggio della peggiore appena pubblicata!"

SCRIVETECI!

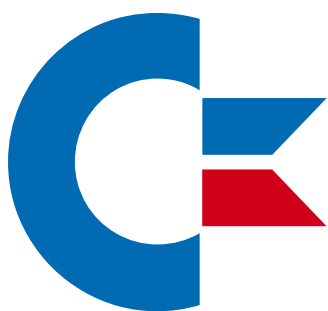
SCRIVETECI QUELLO CHE VOLETE NEL MODO CHE VI PARE! APPLICHIAMO SOLO UNA CENSURA DI MINIMA DOVE PROPRIO NON SI PUÒ EVITARE E PUBBLICHIAMO DAVVERO TUTTO CIÒ CHE REPUTIAMO UTILE E/O DIVERTENTE!

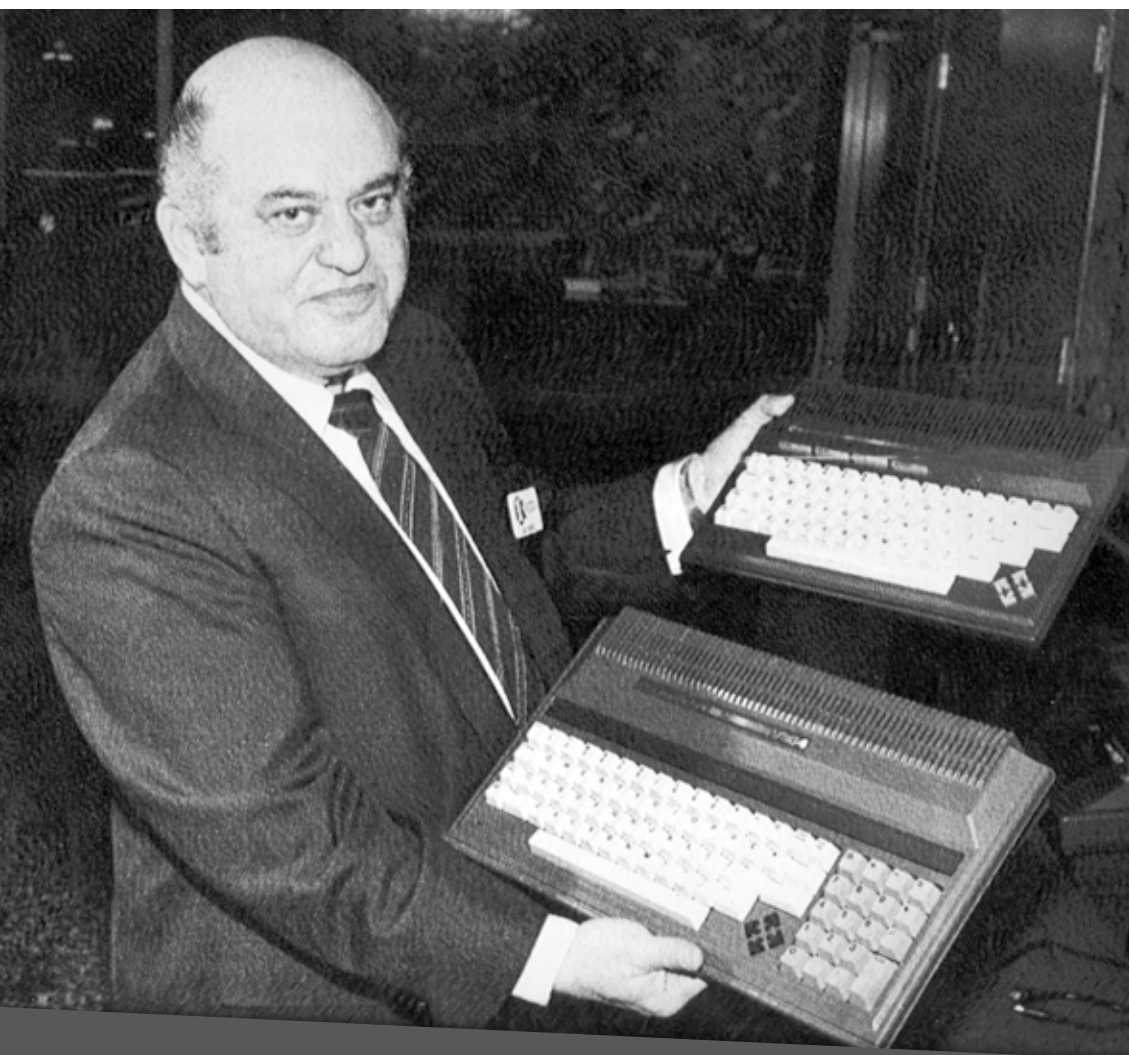
LE VOSTRE EMAIL VERRANNO PUBBLICATE SU C=FANGAZETTE E ALL'AUTORE DELLA PEGGIORE VERRÀ SPEDITO IN REGALO UN VIDEOGIOCO ORIGINALE PER COMMODORE 64!

Poiché sono sempre i migliori quelli che vengono premiati, noi abbiamo deciso per una volta di dare un premio ai peggiori.
Anche per un concetto di equilibrio sociale: già sono i migliori, che gli si deve dare pure il premio? Certo che no! 'Sti secchioni del RAZZO...
Il premio quindi viene assegnato ad ogni rubrica della posta a partire dalla prossima e andrà a colui che ci avrà scritto la lettera peggiore di tutte. Il "fenomeno" vincitore del premio si vedrà pubblicata la sua lettera nella pagina *"La Peggiore!"* e dovrà contattare C=FanGazette per comunicare l'indirizzo per ricevere il premio. I costi di spedizione saranno a carico di C=FanGazette. Spediamo con posta prioritaria. Per inviarci la tua lettera, visita il nostro sito **www.commodorefangazette.com** nella sezione "**Scrivi a C=FG**". Li ti verranno anche date informazioni su come contattare lo staff in caso di vincita. **L'autore della peggiore lettera che verrà pubblicata sul prossimo numero di C=FG riceverà in premio Target Renegade originale su cassetta per Commodore 64!** La sfida è aperta a tutti e le lettere verranno firmate dallo pseudonimo che sceglierete voi (che resterete anonimi salvo precise richiesta scritte). E ora fate del vostro peggio!

NSA PER L'ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA
NSA PER UNA MAGGIORE CULTURA TECNICA
NSA PER UNIRE LA SCIENZA CON LA SAGGEZZA

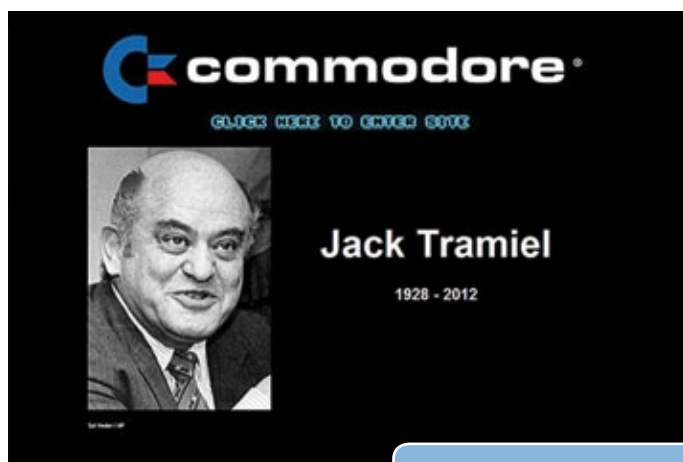
MC²
meglio averci
o gelato che
gelato in culo

Giù il cappello

"COMPUTERS FOR THE MASSES ...

L'8 aprile 2012 è scomparso Jack Tramiel, il papà della grande Commodore.
Si parlerà per sempre di questo eccezionale personaggio che ha cambiato il mondo e noi redattori di C=FanGazette n.1 ci siamo sentiti in dovere di dedicargli questo affettuoso ricordo.

Nato in Polonia nel 1928, Jack Tramiel è considerato il padre fondatore della "cybercultura".
Sopravvissuto a qualcosa come 6 anni di campi di lavoro nazisti (dove perse entrambi i genitori), fu liberato dagli americani nel 1945. Di lì a poco entrò a far parte dell'esercito USA dove imparò ad accomodare le macchine da scrivere. Una volta congedatosi dall'esercito lavorò qualche anno come taxista e mise da parte un po' di denaro con cui comprò una bottega nel Bronx dove vendeva e riparava macchine da scrivere.
Il negozio si chiamava:
"Commodore Portable Typewriter" ed ebbe un tale successo che il vecchio Jack, spostatosi in Canada l'anno successivo, espanse la sua impresa, rinominata "Commodore Business Machines", alla vendita di materiale da ufficio e calcolatrici meccaniche.
Le cose però alla lunga non andarono molto bene per via della concorrenza giapponese e della Texas Instruments (che producevano calcolatrici elettroniche a basso costo) e la CBM fallì nel '76.
Per tutta risposta lo Zio Jack riuscì ad ottenere 3 milioni di dollari dal ricco socio/investitore Irving Gould, con cui si comprò l'americana "Mos Technologies" cambiandone la ragione sociale in "Commodore International".
La grande idea che poi divenne rivoluzione fu sua, dello Zio Jack: "*Computers for the masses, not for the social classes*".
Durante la sua gestione, la C= produsse il Commodore Pet, il Vic-20 ed il Commodore 64. Autentico squalo del mercato nei primi anni '80, in meno di 2 anni Zio Jack fece scendere il già basso prezzo del C=64 da quello di lancio di 595 a 199 USD annientando così ogni concorrente e facendo allontanare quasi qualsivoglia investitore dal mercato degli Home Computer.

PER "ZIO JACK"

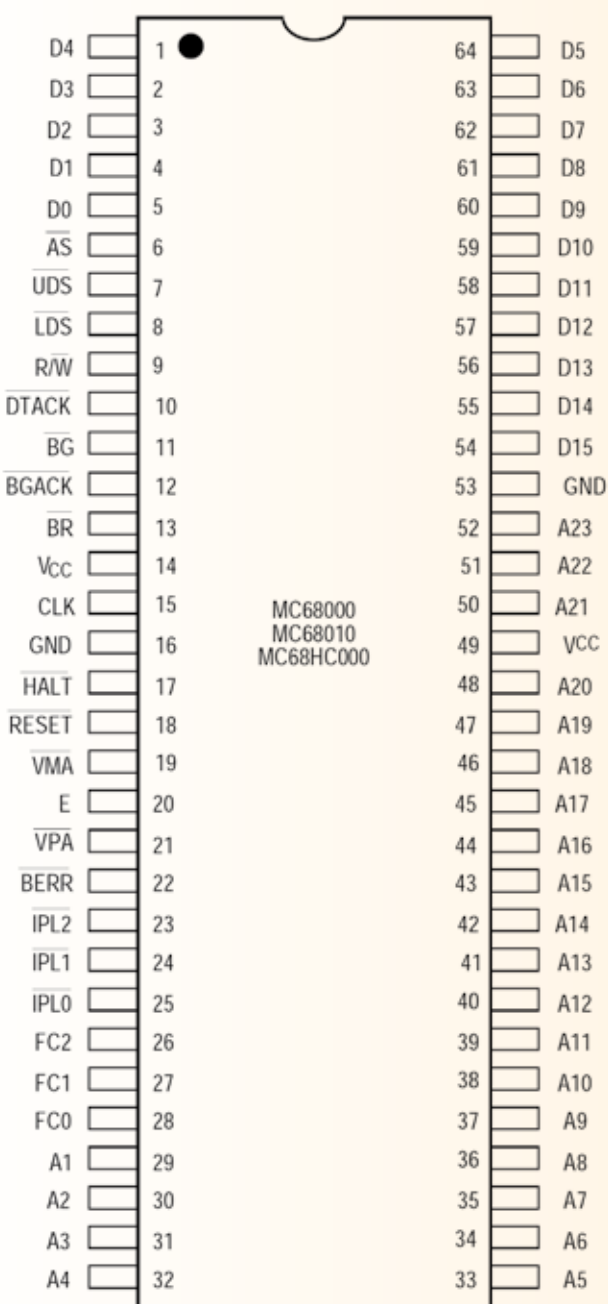
... NOT FOR THE SOCIAL CLASSES"

Nel 1984, Tramiel vendette le sue quote della società ed abbandonò così la sua Commodore. In seguito lo comprò l'Atari e l'ultimo suo contributo degno di nota fu il mitico Atari ST.
Zio Jack precedentemente aveva anche provato ad acquistare Amiga Inc. e la sua tecnologia d'avanguardia ma senza successo perché la Commodore offrì oltre 4 volte la cifra da lui proposta.
Una piccola curiosità sullo Zio Jack riguarda i magnifici gioielli, unici al mondo, che l'Atari aveva fatto costruire come premio per i concorsi sui videogiochi della serie "Sword Quest" per Atari 2600 (cose come spade e corone d'oro tempestate di pietre preziose), 3 dei quali (su 5) non furono mai assegnati per via del fallimento dell'Atari dell'83. Pare che fossero esposti nel suo salotto di casa.
Nella sua accezione più antica, la parola "eroe" veniva utilizzata per definire grandi condottieri, re o guerrieri di cui si narravano le grandi gesta nei peomi epici.
Ora, C=FangGazette non è certo l'Iliade e qua tra le nostre redazioni non abbiamo nessuno che si chiami Omero...
Di fatto però se oggi tutti noi abbiamo un computer in casa lo dobbiamo in gran parte alla Commodore, alla visioni e all'operato di Jack Tramiel, un vero eroe dei tempi moderni.
[lucommodore]

Immagini:

a sinistra il saluto a Jack Tramiel sul sito della Commodore USA

a destra il Commodore Pet 2001, il Vic-20 e il Commodore 64

La sentenza di

Don C= è un giustiziere senza volto predicatore della verità. Come un'oscura leggenda, fin dagli albori della Commodore Generation la sua fama di sangue e giustizia è giunta fino a noi attraverso le più inquietanti storie horror per bambini nerd.
Don C= ha un revolver da cui non si separa mai, lui lo chiama Sentenza. Nessuno che lo abbia visto davvero in volto è rimasto al mondo per poterlo raccontare perché se Don C= spara, la sua Sentenza uccide. Senza pietà. Nel nome della verità.

AMIGA ERA UN COMPUTER A 32 BIT!

Hey hombre!

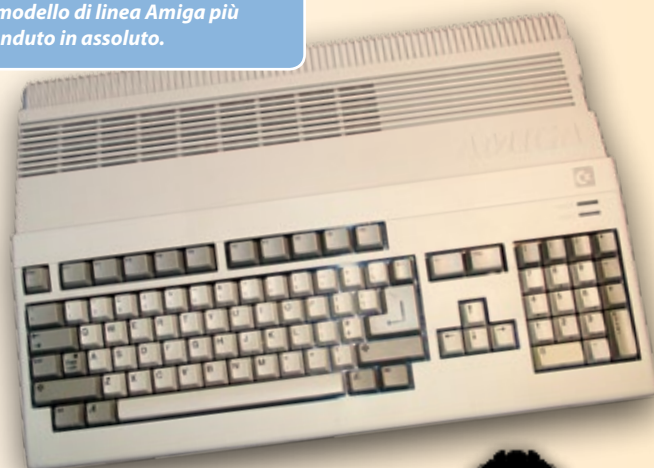
Si, dico proprio a te. Tu che "la generazione dei 16 bit con Amiga e Atari", fermo o ti sparo in fronte!

Il Motorola 68000 era una CPU con registri interni a 32 bit e bus esterno a 16 bit, da cui il falso mito della macchina a 16 bit.

Cosa vuol dire?
Una CPU così strutturata è in grado di effettuare calcoli a 32 bit in modo molto veloce, a differenza delle CPU puramente a 16 bit (come l'Intel 8086) che dovevano spezzare i calcoli in più parti, calcolando 16 bit per volta. Il bus a 16 bit limitava però la velocità di trasferimento di questi dati, operandi e risultati, da e verso la memoria di sistema. Questo implica che per eseguire il caricamento di un dato a 32 bit erano necessarie due operazioni di lettura dalla memoria, limitando quindi le reali prestazioni del processore.

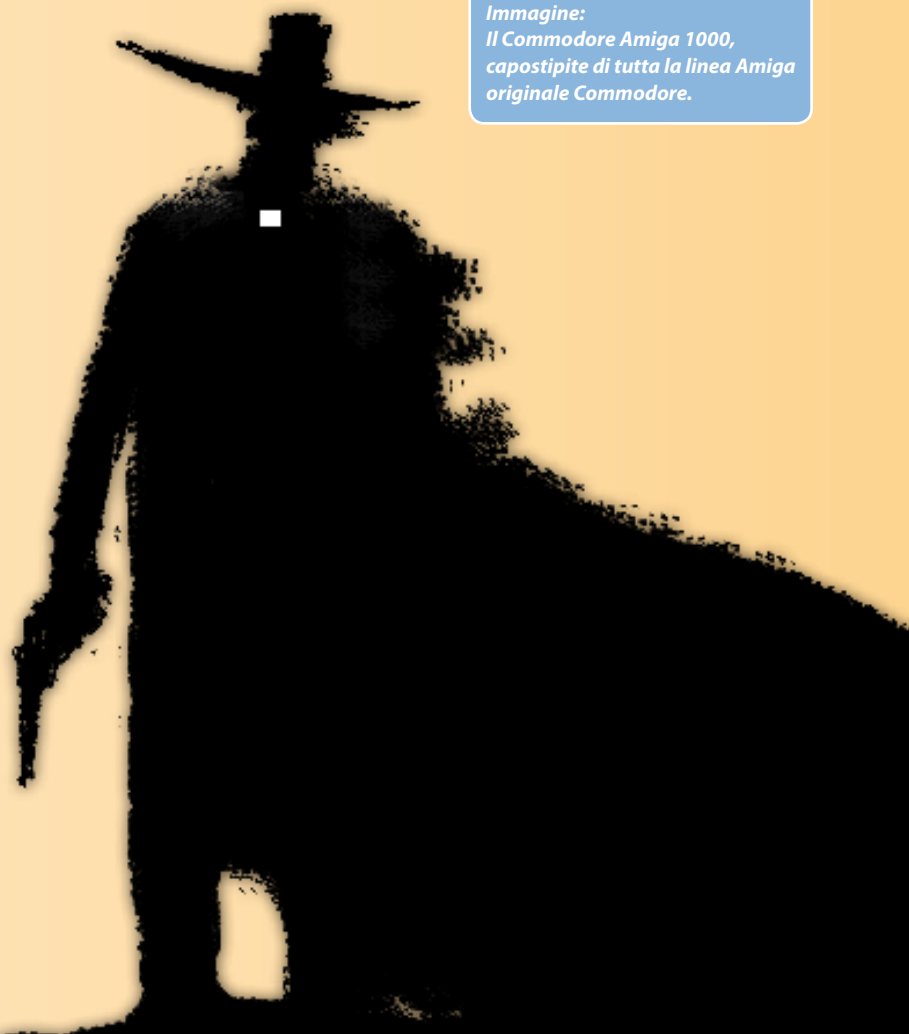
Immagine:
un mitico Commodore Amiga 500, il modello di linea Amiga più venduto in assoluto.

Don C=

Immagine:
Il Commodore Amiga 1000, capostipite di tutta la linea Amiga originale Commodore.

Perché questa scelta?
Il motivo principale che spinge a realizzare un bus più piccolo è sostanzialmente legato alla complessità dell'hardware e quindi ai costi di sviluppo.
Il Motorola 68000 utilizzato nei primi Amiga aveva un bus dati a 16 bit ed un bus indirizzi a 24 bit (poteva quindi indirizzare un massimo di 16MB di memoria).
Ogni bit è trasportato da un pin sul package della CPU (vedi figura). Il bus dati (bidirezionale) è portato dai pin D0-D15, mentre il bus indirizzi è portato dai pin A0-A23. Includendo anche gli altri pin di controllo e alimentazione, in totale abbiamo 64 pin sul package (per l'epoca era già molto grande).
Limitando l'ampiezza dei due bus si risparmiano ben 24 pin (16 pin "alti" del bus dati e altri 8 pin "alti" sul bus indirizzi), rendendo il chip più economico da produrre e rendendo le schede più semplici, perché presentano meno linee di segnale da gestire. Tutto questo diminuisce sensibilmente i costi di produzione e progettazione ed ha contribuito a tenere il prezzo di Amiga su livelli accettabili per il grande pubblico.

Esiste una versione ancora più economica, il Motorola 68008, in un package di soli 48 pin, con un bus indirizzi a 20 bit (max 1 MB di memoria indirizzabile) e bus dati a 8 bit. Questo chip era stato usato nel Sinclair QL (1984), uno dei primi home computer a sfruttare questa architettura a 32 bit e dotato di sistema operativo multitasking.

Conclusioni
La potenza di calcolo di una CPU a 32bit al costo di una CPU a 16 bit, questa è stata una delle carte vincenti di Amiga che ne ha consentito un'ampia diffusione ben oltre l'ambito videoludico.

Il prossimo che va dicendo in giro che Amiga è un computer a 16 bit dovrà vedersela con la mia Sentenza.
Hombre avvisato…
[Don C=]

PROSSIMA

PARLEREMO DI:

8 bit

Poiché è dalla demoscene che proviene la nuova linfa vitale del Commie, occorrerà parlarne diffusamente su C=FG. Dovremo misurare un po' quale debba essere il livello tecnico degli articoli inerenti ma siamo fiduciosi che presto riusciremo ad impostare adeguatamente qualcosa di validissimo.

Le aziende inglesi RGCD e Psytronic Software (vi dicono nulla C64anabalt e Soulless?) sembrano al momento i N.1 per qualità e quantità di prodotti per Commodore 64 pubblicati e la qualità che offrono è degna dei migliori distributori moderni di videogames. A C=FG cercheremo di indagare sui loro progetti e magari ottenere materiale per anteprime o giochi da recensire.

Dopo la mega-sezione di questo numero, sul prossimo C=FG smonteremo davvero il Commie e andremo a mettere i nostri ditoni sulla sua scheda logica! Occhio a non rompere niente eh...

Per i collezionisti, sul prossimo numero pubblicheremo la seconda parte della lista dei giochi su cartuccia per C=64 e inoltre stiamo valutando articoli sulle periferiche del C=64, tra cui ci sono parecchi gingilli rari da far brillare gli occhi (e scattare la scimmia..).

16 bit

Vorremmo tanto fare un bell'articolone sulla "amigosa" scheda Minimig della Acube Systems di Bassano del Grappa, così come di altri bei gingilli atti all'emulazione hardware dei vecchi Amiga per rilanciarne l'utilizzo ai giorni nostri. Ci vorrà un po' di tempo per raccattare fondi e acquistare qualcosina, chiedere materiale e dati tecnici ai produttori e fare prove adeguate, ma senz'altro prima o poi ci riusciremo.

In redazione poi si parlava dell'emulazione Amiga sulle console portatili, magari ci scappa un bell'articolo.

Terremo d'occhio "BlackBerry App World" per restare aggiornati sulle nuove conversioni di videogames Amiga per BB PlayBook, ad opera diretta di Amiga corporation.

Ci piacerebbe in futuro scrivere delle vecchie software house dell'era a 16 bit, raccogliere pareri esperti, magari contattare e intervistare qualcuno...

Dopo la disamina sulla saga di Street Fighter di questo C=FG, vorremmo proporre una raccolta di recensioni sui "picchiaduro" per Amiga, alternative migliori dei vari Street Fighter per gli amanti del genere.

32 bit

La programmazione indie e amatoriale sono state il motore portante del mondo Amiga-like del dopo-Commodore, dando vita ai sistemi operativi di nicchia e migliorando costantemente l'emulazione di Amiga sui computer moderni.

Con questa consapevolezza continua sul prossimo C=FG il tutorial su Hollywood, uno speciale linguaggio che proviene proprio dall'era C= a 16 bit.

Nei prossimi numeri tratteremo diffusamente dei 3 sistemi operativi "Amiga OS-like" analizzando i pro e contro, le diverse storie e motivazioni per cui oggi siano ancora utilizzati ambienti operativi discendenti o ispirati al Workbench di Amiga.

NOTA BENE:
poiché "computer a 16 bit" è una classificazione degli Amiga originali che ormai tutto il mondo si è abituato a riconoscere da due decenni, a C=FG continueremo a contrassegnare gli articoli sul così detto "Amiga Classic" con l'etichetta "a 16 bit". Questo nonostante la Sentenza di Don C= della pagina precedente.

Se poi qualcuno di noi un giorno venisse trovato ucciso da un colpo di revolver allora si sappia che quell'eroe l'avrà fatto per voi...

64 bit

Fusion, anzi "C=OS Fusion" doveva essere il nome della nuova distro Commodore OS ufficiale. Purtroppo la Commodore USA pare non sia stata in grado di sopravvivere senza il CEO Barry Altman.

Inizialmente l'uscita del C=OS Fusion era stata annunciata per l'estate 2012 ma in seguito era stata posticipata a data da destinarsi e ora, con la fine di C=USA, sappiamo che Fusion non uscirà mai.

Come l'attuale C=OS Vision, anche Fusion sarebbe stato composto intorno alla distro Linux Mint o almeno queste erano le dichiarazioni iniziali.

In attesa di un ritorno di C= (Commodore torna sempre) a C=FG cercheremo di portare avanti comunque un concetto che è scaturito propio dall'operato e dalle scelte dell'ultima incarnazione ufficiale della Commodore, ovvero quella di considerare il più "customizzabile degli OS" e l'Open Source. Valuteremo la possibilità di prendere come punto di riferimento proprio la distro Linux Mint (ormai alla versione 14) in modo che al C=Fan non manchi la possibilità di cimentarsi con PC a 64 bit di ultima generazione. Vedremo se ne saremo capaci.

MENTE

TIENILO A MENTE...

Il principale obiettivo della comunità NonSoloAmiga (NSA), di cui C=FanGazette è progetto creativo, è l'alfabetizzazione informatica.
Noi crediamo che come 100 anni fa era auspicabile un'istruzione minima che permettesse a tutti di leggere e scrivere, così oggi è auspicabile per chiunque la possibilità che tutti siano in grado di utilizzare un computer (o comunque uno strumento elettronico) almeno a livello basico. C=FG si colloca precisamente all'interno di questo contesto, fungendo (speriamo) da catalizzatore per i vecchi nerd degli anni '80, storicamente la generazione più preparata di sempre a livello informatico, a sostegno di chiunque voglia oggi approcciarsi al Personal Computer come ad uno strumento creativo, produttivo e ludico.
Nel giro di poco più di un anno di vita, la comunità NonSoloAmiga ha raccolto circa 150 iscritti tra consumati informatici, ingegneri, validi professionisti IT, grafici, amatori, smanettoni, PC modders, hackers, gamers, appassionati di retro computing, eccetera. Non mancano per fortuna anche forze fresche e freschissime di giovani programmatori ed elettronici che volontariamente sono entrati a far parte della comunità e quotidianamente dibattono e discutono con sempre più consapevolezza in merito a tecnologia del passato, del presente e del futuro.
NSA per scelta NON ACCETTA donazioni dirette in alcun modo; le donazioni ed i contributi in favore di C=FG sono raccolti direttamente da volontari delle redazioni (al momento sono 3 le redazioni di C=FG) e interamente reinvestiti nel progetto creativo "Commodore Fan Gazette".
Di fatto C=FG argomenta e alimenta tutto ciò che di valido possa ricondursi all'era informatica del marchio "C=": non solo Amiga (per l'appunto) come non solo Apple, Windows, Linux o altro. Si tratta di tecnologia a livello esteso, nel modo più più preciso e imparziale possibile.
L'iscrizione a NSA (Non Solo Amiga) è assolutamente gratuita, basta avere un'email. Ti aspettiamo su **www.nonsoloamiga.com**!

ARRIVEDERCI AL PROSSIMO C=FG!

Commodore Fan Gazette online:

- http://www.commodorefangazette.com
- https://www.facebook.com/CommodoreFanGazette
- http://www.youtube.com/user/CommodoreFanGazette